

**UNIVERSIDAD POLITÉCNICA SALESIANA
SEDE QUITO**

CARRERA: COMUNICACIÓN SOCIAL

**Tesis previa a la obtención del título de:
LICENCIADA EN COMUNICACIÓN SOCIAL**

**TEMA:
CREACIÓN DE UN REPOSITORIO AUDIOVISUAL INTERACTIVO PARA
LA RECOPIACIÓN, DOCUMENTACIÓN, ADMINISTRACIÓN Y
DIFUSIÓN DE PRODUCTOS AUDIOVISUALES
ELABORADOS POR LOS ESTUDIANTES DE LA CARRERA DE
COMUNICACIÓN SOCIAL DE LA UPS.**

**AUTORA:
NORMA DANIELA ORTIZ CUAMACÁS**

**DIRECTOR:
ROBERTO ROSERO ORTEGA**

Quito, noviembre del 2013

**DECLARATORIA DE RESPONSABILIDAD Y AUTORIZACIÓN DE USO
DEL TRABAJO DE GRADO:**

Yo, Norma Daniela Ortiz Cuamacás autorizo a la Universidad Politécnica Salesiana la publicación total o parcial de este trabajo de grado y su reproducción sin fines de lucro.

Además declaro que los conceptos y análisis desarrollados y las conclusiones del presente trabajo son de exclusiva responsabilidad del autor.

Quito, noviembre del 2013

Norma Daniela Ortiz Cuamacás

C.I. 1721085858

DEDICATORIA

A mis padres, quienes son el pilar de mi vida, mi ejemplo...

A mi padre, por todas esas palabras sabías que han hecho de mí una persona de bien, por estar siempre conmigo en los buenos y malos momentos, por enseñarme a luchar por mis sueños.

A mi madre, aunque no estuvo a mi lado, siempre estuvo pendiente de mí para que nunca me falte nada, y es gracias a su esfuerzo que hoy estoy terminando mi carrera en la universidad.

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN.....	1
--------------------------	----------

CAPÍTULO 1

EVOLUCIÓN CULTURAL Y COMUNICATIVA: DE LA CULTURA ORAL Y ESCRITA A LA CULTURA VISUAL.....	2
---	----------

1.1 Origen del lenguaje.....	3
1.2 Cultura oral - tradición oral.....	3
1.2.1 Los Shuar y su tradición oral.....	4
1.3 Cultura escrita.....	5
1.3.1 Origen de la escritura.....	6
1.3.2 Etapas de la escritura.....	6
1.3.3 El alfabeto.....	7
1.3.4 La imprenta.....	8
1.4 Hacia una cultura visual.....	9
1.4.1 La radio.....	9
1.4.2 La televisión.....	9
1.4.3 El cine.....	10
1.4.4 Siglo XX.....	11
1.4.5 Internet: de la comunicación de masas a la autocomunicación de masas..	11
1.4.6 Siglo XXI.....	12
1.5 Cambios culturales y comunicacionales dentro de un mundo globalizado.....	14
1.6 ¿Qué es la cultura visual?.....	15

CAPÍTULO 2

COMUNICACIÓN Y ESTUDIOS VISUALES.....	19
--	-----------

2.1 La comunicación.....	19
2.2 Hacia una nueva teoría de la comunicación.....	20
2.3 ¿A qué llamamos estudios visuales?	21
2.4 La importancia de la comunicación en la construcción de herramientas audiovisuales como fuente de consulta	23

CAPÍTULO 3

ACCESO ABIERTO Y ASPECTOS LEGALES EN LA CONSTRUCCIÓN DE REPOSITARIOS..... 44

3.1 La información ¿es un bien público o es un bien privado?	44
3.2 Acceso abierto.....	47
3.2.1 Objetivos de acceso abierto.....	48
3.2.2 Iniciativas de acceso abierto en Ecuador.....	48
3.3 Repositorios: orígenes y definición.....	50
3.3.1 Tipos de repositorios.....	52
3.3.2 Beneficios:	52
3.4 Marco legal.....	53
3.4.1 La propiedad intelectual.....	53
3.4.2 Organización Mundial de la Propiedad Intelectual (OMPI).....	54
3.4.3 Instituto Ecuatoriano de Propiedad Intelectual (IEPI).....	55
3.4.4 Asociación Interamericana de Propiedad Intelectual (ASIFI).....	56
3.5 Derechos de autor.....	56
3.5.1 Propiedad industrial.....	57
3.5.2 Los derechos conexos al derecho de autor.....	58
3.5.3 Internet y los derechos de autor.....	58
3.5.4 Proyecto GNU y el Copyleft.....	60
3.6 Las licencias.....	62
3.6.1 Las licencias creative commons.....	62
3.6.2 Licencias de dominio público.....	64
3.7 Descripción y aplicación de Dspace para la creación de un repositorio.....	65
3.7.1 Características.....	66
3.7.2 Principales razones para utilizar Dspace.....	67
3.8 Prototipo del repositorio audiovisual de la UPS creado con software Dspace.....	68

CAPÍTULO 4

DOCUMENTACIÓN FÍSICA Y PRESERVACIÓN DIGITAL DE

PRODUCTOS AUDIOVISUALES.....72

4.1 El valor del patrimonio audiovisual.....73

4.2 Preservación física del patrimonio audiovisual.....73

4.2.1 Soportes y medios.....74

4.2.2 Archivos audiovisuales.....75

4.2.3 Conservación y acceso.....76

4.3 Preservación del patrimonio digital en Ecuador.....78

4.3.1 Patrimonio digital.....78

4.3.2 Tipos de patrimonio digital.....79

4.3.3 Preservación digital.....81

4.3.4 La continuidad digital.....82

4.4 Directrices para la preservación del patrimonio digital – UNESCO.....84

4.4.1 Principios.....84

CONCLUSIONES.....90

RECOMENDACIONES.....91

LISTA DE REFERENCIAS.....92

RESUMEN

La presente investigación de tesis se desarrolla en cuatro capítulos:

En el primer capítulo se hace un recorrido a través de la historia de la humanidad en el que se evidencia su proceso evolutivo a nivel cultural y comunicativo clasificado en cuatro etapas: (La era prehistórica, la era mecánica, la era electrónica y la era digital).

En el segundo capítulo se realiza una explicación teórica de la comunicación desde la teoría de las “Hipermediaciones” propuesta por Scolari, y se realiza una aproximación teórica a los estudios visuales, con el objetivo de evidenciar a través de los estudios visuales la importancia de la comunicación en la construcción de Repositorios.

En el tercer capítulo se habla sobre la información y su carácter público y privado, y cómo varias organizaciones intentan eliminar esta brecha y trabajan fomentando el acceso abierto a materiales de carácter educativo, académico, científico, audiovisual etc. respetando aspectos legales como: Propiedad Intelectual, Derechos de Autor y licencias, detallados en este capítulo, posteriormente se realiza una aproximación conceptual al tema de repositorios.

El capítulo concluye con la presentación de un prototipo del Repositorio Audiovisual creado para la UPS: contiene una guía básica ilustrada con imágenes sobre su aspecto y los contenidos que alberga.

El último capítulo refuerza la propuesta para la creación de un Repositorio Audiovisual, evidenciando la importancia de la conservación física y digital del Patrimonio Audiovisual de una institución, para ello se realiza un acercamiento teórico hacia el documento “Directrices para la preservación del patrimonio digital” creado por la UNESCO.

ABSTRACT

This thesis research is divided into four chapters:

The first chapter is a journey through the history of mankind in which the evolutionary process is evident in cultural and communicative classified into four stages: (The prehistoric era, the mechanical era, electronic age and digital era).

In the second chapter provides a theoretical explanation of communication from the theory of "Hipermediaciones " proposed by Scolari, and a theoretical approach to visual studies , with the aim of demonstrating through visual studies the importance of building communication Repositories.

In the third chapter talks about information and its public and private, and how various organizations try to bridge this gap and work to promote open access to educational materials, academic, scientific , audiovisual, etc. respecting legal aspects as : Intellectual Property, Copyright and licenses described in this chapter , then takes a conceptual approach to the topic of repositories.

The chapter concludes with the presentation of a prototype created for Audiovisual Repository UPS contains a basic guide illustrated with images about their appearance and the content provided.

The last chapter focuses on the idea for creating a repository Studies, highlighting the importance of physical and digital preservation of audiovisual heritage of an institution, for it takes a theoretical approach to the document "Guidelines for the Preservation of Digital Heritage " created by UNESCO.

INTRODUCCIÓN

Los cambios sociales y culturales producidos a través del tiempo resultan imposibles de comprender sin considerar la intervención de los medios de comunicación desarrollados por los seres humanos a lo largo de su existencia, los cuales en última instancia pueden ser considerados como tecnologías, y éstas, como prolongaciones del hombre, “Todos los medios son extensiones de algunas facultades humanas físicas o psíquicas” (McLuhan & Fiore, 1988, pág. 26).

Se pueden advertir cuatro grandes eras, y en cada una de ellas reconocer la eventual supremacía de algún medio de comunicación: La era Prehistórica: existe un predominio de la palabra; La era Mecánica: la supremacía corresponde a la palabra impresa; la era Electrónica, a partir de la cual surgen medios como la radio, la televisión, el cine, y la era Digital en la que surge el internet. Internet es uno de los medios de comunicación más recientes, que ha modificado a la sociedad en muchos aspectos, desarrollando en ella una cultura visual en la que cada vez se pueden realizar más actividades frente a un computador conectado a la red.

El entorno de la web se ha ido modificando constantemente pasando de una web centrada en servicios en línea, contenidos corporativos, sin participación abierta ni gratuidad de contenidos, a una web más personal, participativa y colaborativa, en la que se desarrollan nuevas formas de comunicación y nuevos espacios de interacción y búsqueda de información, es en este contexto en el que surgen los repositorios: entornos virtuales que brindan la posibilidad de recopilar, almacenar y visualizar contenidos desarrollados dentro de una institución, principalmente de instituciones educativas.

Partiendo de esta realidad se ha realizado la propuesta para la creación de un repositorio en la universidad con el objetivo de hacer uso de estas nuevas herramientas de la era digital para la recopilación, administración y visualización de los videos creados en la carrera de Comunicación Social, y es así como nace REDAVICCS (Repositorio Digital Audiovisual de la Carrera de Comunicación Social), este espacio permitirá que tanto los estudiantes de la UPS como el público en general puedan visualizar la producción audiovisual creada en la universidad.

CAPÍTULO 1

EVOLUCIÓN CULTURAL Y COMUNICATIVA: DE LA CULTURA ORAL Y ESCRITA A LA CULTURA VISUAL

La evolución cultural se define como:

La transformación a lo largo del tiempo de elementos culturales como: costumbres, religiones, valores, organización social, tecnología, leyes, lenguajes, artefactos, herramientas, transportes, etc. de una sociedad o de una parte de ésta, desarrollada por la acumulación y transmisión de conocimientos para la mejor adaptación al medio ambiente. (Cavalli, 2007, pág. 8)

La cultura y la comunicación son inseparables, no puede existir la una sin la otra, su relación se remonta a los orígenes de la humanidad. Por un lado tenemos a la cultura, que se forma y transmite a través de procesos comunicativos mediante signos, señales, sonidos, símbolos y significados compartidos. Por otra parte la cultura condiciona la comunicación, la forma característica que esta asume en cada sociedad.

La cultura no es un ente fijo, es un proceso que se construye en la interacción.

La cultura es lo que le permite a los hombres construir una sociedad, es decir definir las condiciones de su voluntad para convivir, los códigos para reconocerse y distinguirse de los demás, así como la manera de organizar sus relaciones con las demás personas. (Estrada, 2011, párr. 4)

Es indiscutible que la comunicación está presente en todo proceso de construcción e interacción socio-cultural bajo múltiples formas: En los símbolos que contribuyen al desarrollo de los procesos comunicativos de los seres humanos, símbolos que son producto de las construcciones culturales; se refleja también en la necesidad de transmitir los rasgos culturales de una generación a otra, y por tanto, necesita de medios de comunicación para lograrlo; y por último, el aprendizaje y la adquisición de la cultura también implican formas comunicativas de mediación entre sujetos, o entre dispositivos y sujetos.

1.1 Origen del lenguaje

La aparición de la humanidad, hace dos millones de años, período conocido como prehistoria es una etapa en la que los primeros seres humanos emprendieron su desarrollo, se producen sus primeras relaciones sociales con el fin de satisfacer sus necesidades más elementales, de sobrevivir y perpetuar la especie, desarrollaron comunidades primitivas, instrumentos y técnicas de casería, el arte rupestre y mobiliar grabados en cuevas y un sistema de comunicación basado en gestos faciales, lenguaje corporal y sonidos.

La evolución de este sistema primitivo de comunicación por el lenguaje (origen de las culturas de tradición oral) fue uno de los muchos factores que hizo posible vertiginosas modificaciones de la existencia humana permitiendo que las sociedades de distintas partes del mundo hicieran la transición desde un sistema de vida basado en la caza y la recolección al desarrollo de las grandes civilizaciones clásicas.

1.2 Cultura oral - tradición oral

La tradición oral se define como:

La forma de transmitir la cultura, la experiencia y las tradiciones de una sociedad través de relatos, cantos, oraciones, leyendas, fábulas, conjuros, mitos, cuentos, etc. A través del lenguaje desde tiempos anteriores a la escritura. Se transmite de padres a hijos, de generación a generación, llegando hasta nuestros días, y tiene como función primordial la de conservar los conocimientos ancestrales a través de los tiempos. (Vansina, 1967, pág. 9)

A partir de esta definición podemos vislumbrar que la tradición oral es una fuente histórica que permite (re)construir una imagen de la vida socio-cultural de los pueblos sin escritura, donde la oralidad está arraigada a su contexto natural.

Para comprender un poco más la tradición oral se citará un ejemplo específico de oralidad que aún se encuentra arraigado en uno de los grupos étnicos del Ecuador (la tradición oral Shuar).

1.2.1 Los Shuar y su tradición oral

En Ecuador existen varios grupos étnicos de tradición oral, uno de ellos son los Shuar, asentados ancestralmente en zonas de la Amazonía centro sur del Ecuador predominantemente en las provincias de Morona Santiago, Zamora Chinchipe y sur de Pastaza (territorio ancestral); así como en algunos sectores de las provincias de Orellana y Sucumbíos a donde han migrado en las últimas décadas, y otra parte de ellos se encuentran al nororiente del Perú. Un estudio realizado a la cultura Shuar revela que “parten de la misma familia lingüística cultural que la tradición antropológica ha definido como “jívaro” o “jivaroano”, a la cual pertenecen también los Achuar, Shiwiar, Wampís o Huambisa y Awajún o Aguaruna” (Karsten, 1988, pág. 13).

Las diferencias entre las lenguas de los grupos mencionados no son muy grandes, siendo habladas por más de 100.000 habitantes en un área geográfica bastante extensa.

Su tradición oral está marcada principalmente por el canto:

El canto se encuentra conformado por 4 géneros claramente diferenciables de acuerdo a los usos sociales y rituales: Anent, Nampet, Ujaj y Uwishin. Nampesma (música shamánica) tienen una estrecha relación con la mitología y atraviesan diversos aspectos de la vida y la cultura. (Juncosa, 1999, pág. 21)

Los Anent están vinculados con las actividades de subsistencia como la horticultura, caza y pesca hasta las relaciones afectivas y amorosas.

Los Nampet tienen relación con las actividades festivas y la consolidación de las relaciones sociales.

Los Ujaj son cantos guerreros y de protección de espíritus negativos, se encuentran estrechamente ligados al desaparecido ritual de la tsantsa (reducción de la cabeza humana y del mono perezoso) que en un pasado cercano tuvo una importante relevancia en la cultura shuar.

El género Uwishin Nampesma (música shamánica) se relaciona con los procesos de salud-enfermedad y la protección que el Uwishin (shamán) da a los miembros de su grupo.

Otro de los elementos que conforman su riqueza cultural son los mitos, de los que se destaca el mito de Atash (Gallina) extraído del libro *Mujer y Poesía en el Pueblo Shuar*.

Una mujer abandonada por su esposo tomó tabaco y se fue a dormir en la huerta,
debajo de un cobertizo. Durante el sueño se le presentó Arútam en forma de
gallina y le dijo: Si quieres que tu marido vuelva a ti canta el Anent siguiente:

En lugar de quejarte
Ponte a rezar oh Putzuma
Junto con Yampán
Canta esta plegaria
Y volverá nuestro padre,
El dueño de casa,
Y con él vendrá la abundancia
Y ya no sufriremos necesidad
Empujado por esta plegaria el marido volvió cariñoso donde Putsúm, su esposa,
y vivió con ella muy feliz. (Ujukam, Antun, & Awananch, 1991, pág. 36)

Esta práctica comunicativa de transmisión de conocimientos a través del lenguaje ha permitido la conservación de la dinámica cultural de nuestros pueblos, antes de la invención de la escritura considerada como un "objeto cultural desarrollado a propósito y sobre las bases de la oralidad" (Martinet, 1960, pág. 20).

1.3 Cultura escrita

Para las comunidades de la era Prehistórica, la memoria fue una herramienta suficiente para la acumulación de sus experiencias, creación de conocimientos, y manejo de un acervo conceptual limitado, pero cuando superaron la capacidad cerebral para la retención de conocimientos, y la necesidad de comunicarse y dar cohesión y duración a sus pensamientos surge la necesidad de superar radicalmente la fugacidad del contexto inmediato, propias del lenguaje oral y dar paso a un sistema

ilimitado y duradero como la escritura y con ello la construcción de una identidad cultural indeleble.

La evolución de la escritura atraviesa por un proceso que comprende dos etapas:

- Adaptación de la imagen a la idea
- Adaptación de la imagen a los sonidos

1.3.1 Origen de la escritura

Los primeros datos referentes a la escritura se remontan al año 3.500 A.C. en las regiones de Mesopotamia y Egipto simultáneamente, su creación se da en respuesta a la necesidad de llevar un registro y contabilidad en la administración y comercio, debido a la gran cantidad de transacciones realizadas con personas de tierras lejanas, y era necesario dejarlas plasmadas en contratos, luego se extendió su uso a otros campos.

1.3.2 Etapas de la escritura:

El desarrollo de la escritura tal y como la conocemos en la actualidad atravesó distintas etapas:

- **Pictogramas:** Dibujos esquemáticos en representación de objetos.
- **Ideogramas:** Se emplean imágenes estilizadas, es decir, metáforas para representar objetos, animales, experiencias, situaciones o contextos.
- **Escritura cuneiforme (en forma de cuña):** Se desarrolla una escritura capaz de representar no solo imágenes y conceptos, sino también sonidos.

Hacia el año 2.500 A.C. este tipo de escritura permitió la creación de los primeros textos literarios.

- **Escritura jeroglífica:** Surge en el año 2.700 A.C. Se escribía sobre papiro o sobre piedra usando pinceles y tinta. Estaba conformada por una combinación

de signos que representaban una idea (ideogramas), y signos que representaban un sonido (fonogramas).

1.3.3 El alfabeto

Es la última etapa de la escritura, surgió en el mediterráneo, en la sociedad Fenicia, constaba de 22 signos (consonantes).

Los griegos introducen en el siglo 700 A.C. el alfabeto griego conformado por 24 letras, luego de alcanzar su perfección, se lo divulgó por Occidente con la expansión del Imperio Romano.

Son alrededor de 3.000 años de evolución los transcurridos desde las primeras comunidades basadas en la tradición oral y la comunicación no alfabética hasta que se produce un giro histórico en el que los griegos alcanzan un nuevo estado mental, es decir una mente alfabética que provocó la transformación cualitativa de la comunicación humana.

El alfabeto permitió cerrar la brecha entre una lengua hablada y el lenguaje, separando así lo dicho de quien lo dice y haciendo posible el discurso conceptual.

Esta tecnología conceptual fue la base del desarrollo de la filosofía occidental y la ciencia como la conocemos hoy en día.

El alfabeto brindó la posibilidad de crear un discurso racional pero a su vez separó la comunicación escrita del sistema audiovisual de símbolos y percepciones, tan importante para la expresión completa de la mente humana.

El desarrollo de la escritura ha constituido un salto en el desarrollo cultural de los seres humanos, su aparición, marcó el fin de la prehistoria y con ella se empieza a escribir la historia de la humanidad.

Adicional se puede acotar que los medios, al modificar el ambiente, cambian nuestra percepción sensorial, nuestra manera de pensar y de actuar.

Hasta la invención de la escritura, el hombre vivió en un espacio acústico (sin horizontes, sin límites...), con la introducción del alfabeto fonético la comprensión pasó a depender del ojo. El nuevo espacio fue visual, y por ende, uniforme, continuo y ligado. (McLuhan M. , 1998, pág. 7)

1.3.4 La imprenta

El nacimiento de la imprenta se remonta a China, en el año 593, cuando se reproducen por primera vez y de forma múltiple, dibujos y textos con la ayuda de caracteres móviles de imprenta tallados en tablas de madera (xilografía).

Estas técnicas llegaron a Occidente mucho después. En 1450 Gutenberg ideó un modo más rápido de impresión, basado en tipos móviles.

La invención de la imprenta representa un gran progreso técnico, aunque sufrió grandes cambios técnicos fundamentales, en particular con la invención de la máquina impresora de vapor en 1811 y el desarrollo de prensas cilíndricas y rotativas cada vez más rápidas a partir de 1815.

Luego de la invención y difusión de la imprenta y la manufactura del papel (creado por los chinos en el año 105 D.C.). La alfabetización generalizada fue un fenómeno que tardó varios siglos en aparecer y produjo una verdadera revolución en la cultura.

El saber escrito dejó de ser patrimonio de una élite y se extendió a amplias capas de la población.

La escritura fue sustituyendo a la tradición oral como forma privilegiada para transmitir conocimientos, a la par que las publicaciones impresas, como libros o periódicos, empezaban a producirse en masa, permitiendo la expansión de la información y el conocimiento.

1.4 Hacia una cultura visual

El proceso comunicativo continúa su evolución, luego de la invención de la imprenta llega una etapa conocida como la era electrónica, en la que se desarrollan nuevos avances tecnológicos como la invención del telégrafo, la radio, la televisión, el cine y posteriormente en la era digital nace el internet, la característica de este último es que es un medio predominantemente visual, en el que se produce un cambio muy importante: la digitalización de la información y la comunicación.

1.4.1 La radio

Nace en 1873, su invención es producto del trabajo de varias personas, en primer lugar James Clerk Maxwell es quien engendró la base teórica sobre las ondas electromagnéticas.

En 1888, Heinrich Rudolf Hertz fue el primer en llevar a la práctica la teoría planteada por Maxwell.

Varias personas se atribuyen la invención de la radio: Aleksandr Stepánovich Popov hizo sus primeras demostraciones en San Petersburgo, Rusia; Nikola Tesla en San Luis (Misuri), Estados Unidos y Guillermo Marconi en el Reino Unido, y fue este último el primero en obtener la patente de este invento y en 1987 realiza su primera transmisión radial.

La invención de la radio significó la disolución de las barreras de la distancia de un país a otro, su desarrollo se produjo debido a un rápido crecimiento de la sociedad y a la necesidad de los seres humanos por comunicarse con otros en distintas partes del mundo, su bajo costo de producción y su largo alcance la popularizó rápidamente, convirtiéndose en uno de los primeros medios masivos de comunicación.

1.4.2 La televisión

La historia del desarrollo de la televisión ha sido la historia de la búsqueda de un dispositivo adecuado para reproducir imágenes. El primero de dichos dispositivos fue el disco Nipkow, creado por el inventor alemán Paul Gottlieb Nipkow en 1884, este

fue el primer paso para la creación del medio, pero el cambio que trajo la televisión tal y como la conocemos hoy en día, fue la invención del iconoscopio de Philo Taylor Farnsworth y Vladimir Zworykin. Esto dio paso a la televisión completamente electrónica, que disponía de una mayor definición de imagen e iluminación propia.

Treinta años después de la segunda guerra mundial, la difusión de la televisión (su difusión varía de un país a otro) creó una nueva galaxia de comunicación donde los medios de comunicación existentes hasta ese momento (radio, prensa y cine) se reestructuraron y reorganizaron, pasando de un sistema de comunicación esencialmente dominado por la mente tipográfica y el orden del alfabeto fonético, al predominio de la imagen en televisión.

Los medios de comunicación sufrieron algunas transformaciones con la expansión de la televisión:

La radio perdió su centralidad aunque ganó en penetración y flexibilidad, adaptado sus modos y temas al ritmo de la vida diaria de las personas. Las películas se transformaron para adaptarse a las audiencias televisivas, con excepción del arte subsidiado por el gobierno y los shows de efectos especiales en pantallas gigantes. Los diarios y las revistas se especializaron profundizando su contenido o segmentando su público, mientras permanecían dispuestas a proveer información estratégica a la dominante TV. En cuanto a los libros, siguieron siendo libros, pese a que el deseo inconsciente de muchos libros fue convertirse en guiones de TV; las listas de best-sellers pronto se llenaron con títulos referidos a personajes de TV o a temas popularizados por la televisión. (Castells, 2002, pág. 126)

1.4.3 El cine

Con la invención del cinematógrafo en 1895 por los hermanos Lumière, surge una de las grandes revoluciones artísticas y audiovisuales del siglo XX, el cine.

El cine es quizá uno de los medios artísticos más completos, ya que incorpora imagen con sonido y movimiento e introduce una nueva dimensión, el tiempo, la sucesión cronológica de los hechos lograda a través del montaje.

1.4.4 Siglo XX

El siglo XX se ha caracterizado por cambios radicales que modificaron los estilos de vida de las personas. Primero la transformación a una sociedad más materialista y consumista, la evolución tecnológica y el desarrollo en la comunicación, con la que aparecen nuevas expresiones artísticas, el arte dirigido a los sentidos, no al intelecto, el auge de los medios de comunicación (radio, televisión e internet) y el proceso de globalización cultural producido a nivel mundial. Antiguas formas artísticas basadas en materiales y tipologías tradicionales han abrazado las nuevas tecnologías y un nuevo sentido estético dominado por las técnicas y soportes modernos en el terreno del arte: video, computadoras, internet, láser, holografía, etc.

1.4.5 Internet: de la comunicación de masas a la autocomunicación de masas

La comunicación de masas tradicional es predominantemente unidireccional “el mensaje se envía de uno a muchos, en libros, periódicos, películas, radio y televisión” (Castells, Comunicación y poder, 2009, pág. 88).

Con la llegada de internet surge una nueva forma de comunicación interactiva “*La autocomunicación de masas*” (Castells, Comunicación y poder, 2009), distinguida por su capacidad para enviar mensajes de muchos a muchos, en tiempo real o en un momento concreto, se define como Autocomunicación porque uno mismo genera el mensaje, define los posibles receptores y selecciona los mensajes concretos o los contenidos de la web y de las redes de comunicación electrónica que quiere recuperar, y conserva sus rasgos de comunicación de masas por su potencial para llegar a una audiencia global.

Incrementa de forma decisiva la autonomía de los sujetos comunicantes respecto a las empresas de comunicación en la medida en que los usuarios se convierten en emisores y receptores de mensajes.

La radio, la televisión y la prensa siguieron siendo en gran medida medios de comunicación de masas. En cambio, las redes de ordenadores y las

telecomunicaciones supieron sacar partido al potencial de la digitalización y el software de código abierto para generar nuevas formas de comunicación interactiva local-global, a menudo creadas por los propios usuarios de las redes.

La convergencia tecnológica y organizativa entre los dos sistemas se empezó a producir en la primera década del siglo XXI y condujo a la formación gradual de un nuevo sistema multimedia

1.4.6 Siglo XXI

Se lo conoce como la era de la información, “una estructura social construida alrededor de (pero no determinada por) las redes digitales de comunicación” (Castells, La era de la información: La sociedad red, 2002, pág. 24), caracterizada por continuos avances científicos, por la tendencia a la globalización cultural y económica (la concepción de un gran mercado mundial), control de la información a nivel global, el avance y expansión de la digitalización de la información que dio lugar a nuevos dispositivos de almacenamiento de datos (Memoria USB, Memorias flash.), mayor expansión de la telefonía móvil, conexión a internet a bajo costo lo que conlleva a una masificación en el uso del correo electrónico, el predominio de las redes sociales, y la consolidación de las grandes plataformas y portales electrónicos como: Google, YouTube, Yahoo, Hotmail (Outlook), Facebook, Twitter, Dailymotion, Open Street Map, etc. Implementación de internet móvil, desarrollo de la web 2.0, la televisión digital y el cambio de emisiones análogas a digitales en operadores de televisión.

La era de la información ha sido descrita como:

Un período histórico caracterizado por una revolución tecnológica centrada en las tecnologías digitales de información y comunicación, concomitante, pero no causante, con la emergencia de una estructura social en red, en todos los ámbitos de la actividad humana, y con la interdependencia global de dicha actividad. Es un proceso de transformación multidimensional que es a la vez incluyente y excluyente en función de los valores e intereses dominantes en cada proceso, en cada país y en cada organización social. Como todo proceso de transformación

histórica, la era de la información no determina un curso único de la historia humana. Sus consecuencias, sus características dependen del poder de quienes se benefician en cada una de las múltiples opciones que se presentan a la voluntad humana. (Castells, La era de la información: La sociedad red, 2002, pág. 66)

Vivimos en una época en la que la difusión masiva de los medios audiovisuales de comunicación en casi todos los estratos sociales y económicos, proporciona nuevos canales de comunicación (redes) e inmensas fuentes de información; potentes instrumentos para el proceso de la información; el dinero electrónico, nuevos valores y pautas de comportamiento social; nuevas simbologías, estructuras narrativas y formas de organizar la información, configurando así nuestra visión del mundo en el que vivimos e influyendo por lo tanto en nuestro comportamiento.

Esta nueva era nos ha proporcionado dos entornos de interacción, el entorno físico, real, y el ciberespacio o entorno virtual, que multiplica incrementa y facilita nuestras posibilidades de acceso a la información y de comunicación con los demás.

En cada etapa dentro del proceso evolutivo de la humanidad se ha hecho presente un invento tecnológico, capaz de dar un impulso en el desarrollo de las comunicaciones, por ejemplo:

Frente a la primera revolución industrial sustentada en la máquina de vapor, y una segunda apoyada en la utilización masiva de la electricidad, la tercera y actual revolución se caracteriza por la conjunción de las fuentes de energía renovables y la tecnología de comunicación “Internet” que tiene como núcleo básico y materia prima la información (textual y audiovisual), asentada sobre la base de una creciente habilidad para absorber e interpretar la información visual. (Castells, La era de la información: Economía, sociedad y cultura, 1997, pág. 112)

Sin embargo, esta habilidad para absorber e interpretar la información visual “no es una cualidad propia del ser humano, sino una capacidad aprendida relativamente nueva” (Mirzoeff, 2003, pág. 23).

1.5 Cambios culturales y comunicacionales dentro de un mundo globalizado

Cultura es: “el conjunto de valores y creencias que dan forma, orientan y motivan el comportamiento de las personas” (Castells, La era de la información: Economía, sociedad y cultura, 1997, pág. 65).

La transformación en el proceso comunicativo (basada en la digitalización de la comunicación, la interconexión de ordenadores, el software avanzado, la mayor capacidad de transmisión por banda ancha y la omnipresente comunicación local-global por redes inalámbricas) ha tenido enormes consecuencias para la organización social y el cambio cultural por la articulación de todas las formas de comunicación en un hipertexto digital, interactivo y complejo que integra, mezcla y recombina en su diversidad el amplio abanico de expresiones culturales producidas por la interacción humana.

La potencial integración de texto, imágenes y sonidos en el mismo sistema, interactuando desde múltiples puntos de una red mundial, en el tiempo elegido (real o diferido), en condiciones de acceso libre y accesible, cambia fundamentalmente el carácter de la comunicación. (Castells, La era de la información: Economía, sociedad y cultura, 1997, pág. 147)

Y la comunicación es decisiva a la hora de dar forma a la cultura, porque “no vemos la realidad como es, sino como nuestros lenguajes son, y nuestros lenguajes son nuestros medios de comunicación, nuestros medios de comunicación son nuestras metáforas, nuestras metáforas crean el contenido de nuestra cultura” (Postman, 1997, pág. 58).

Como la cultura es mediada y se realiza a través de la comunicación, las culturas -es decir, nuestros sistemas de creencias y códigos históricamente producidos- son transformadas sustancialmente, y lo serán aún más con el correr del tiempo, por el nuevo sistema tecnológico.

1.6 ¿Qué es la cultura visual?

En la era posmoderna o sociedad de la información en la que vivimos actualmente aparece una nueva forma de cultura, la cultura visual o cultura de la pantalla (cada vez podemos hacer más cosas frente a una pantalla), una cultura que “se superpone a la cultura oral y la cultura escrita” (Ford, 1994, pág. 63).

El rasgo distintivo de la posmodernidad es el dominio de la imagen (La fascinación por lo visual), una tendencia que crece en Occidente a la par con la realidad virtual e Internet y con la popularidad global de la televisión, el vídeo y el cine, aunque la posmodernidad no es sólo una experiencia visual.

Este predominio de la imagen es más evidente en los países industrializados donde la vida es presa de una progresiva y constante vigilancia visual a través de cámaras colocadas en centros comerciales, entidades bancarias, cajeros automáticos, autopistas, en los lugares de trabajo, etc.

Cada vez son más las personas que registran las actividades desarrolladas en la vida cotidiana utilizando aparatos como la cámara fotográfica tradicional, videocámaras o cámaras web e incluso con las pequeñas cámaras de los teléfonos celulares.

A su vez, el trabajo y los momentos de ocio están concentrándose progresivamente alrededor del uso de medios visuales de comunicación por medio de los computadores, el cine, la televisión, DVD, internet, etc. “La experiencia humana es más visual y está más visualizada que antes: disponemos de imágenes vía satélite y también imágenes médicas del interior del cuerpo humano” (Mirzoeff, 2003, pág.17).

Hay una mayor dependencia hacia la televisión de acuerdo a un artículo publicado en diario el Universo “el adolescente entre los 18 y 20 años ve tan solo ocho películas al año, y pasa frente al televisor 4 horas diarias o más” (AFP WASHINGTON, Estados Unidos, 2010, párr. 4).

Hoy surge la necesidad de interpretar la globalización posmoderna de lo visual como parte de la vida cotidiana, aunque anteriormente la variedad de medios visuales de comunicación hayan sido estudiados de forma independiente.

Por lo tanto, la cultura visual es: “una táctica para estudiar la genealogía, la definición y las funciones de la vida cotidiana posmoderna desde la perspectiva del consumidor, más que de la del productor” (Mirzoeff, 2003, pág. 20).

De esto podemos deducir que la principal labor de la cultura visual consiste en comprender de qué modo pueden asociarse estas complejas imágenes que no han sido creadas en un medio, un lugar o escenario de observación formales y estructurados como el cine o los museos, concentrándose en la experiencia cotidiana de lo visual.

La cultura visual según lo explica (Mirzoeff, 2003) se interesa por los acontecimientos visuales en los que el consumidor busca la información, el significado o el placer conectados con la tecnología visual (cualquier forma de aparato diseñado ya sea para ser observado o para aumentar la visión natural, desde la pintura al óleo hasta la televisión e internet)

Debido a la constantemente cambiante selección de los medios visuales de comunicación y sus usos “la cultura visual debe aceptar su estatus provisional y variable, en lugar de tener el objetivo tradicional del conocimiento enciclopédico” (Mirzoeff, 2003, pág. 34), eso significa que los elementos que constituyen el estudio de la cultura visual no están definidas por el medio, sino por la interacción entre el espectador y lo que mira u observa.

La cultura visual desempeña un papel determinante dentro de la cultura más amplia a la que pertenece, realizando aquellos momentos en los que lo visual se pone en entredicho, se debate y se transforma como un lugar siempre desafiante de interacción social y definición en términos de clase, género e identidad sexual y racial. Por lo tanto se evidencia que “La cultura visual es una disciplina táctica y no académica, es una estructura interpretativa fluida, centrada en la comprensión de la respuesta de los individuos y los grupos a los medios visuales de comunicación” (Mirzoeff, 2003, pág. 21-22).

Su objetivo es ir más allá de los confines tradicionales de la universidad, con el fin de interactuar con la vida cotidiana de los individuos.

Uno de los rasgos de la cultura visual es el aumento de la tendencia a visualizar las cosas que no son visuales en sí mismas, con la ayuda del desarrollo de la capacidad

tecnológica, que hace visibles cosas que nuestros ojos no podrían ver sin su ayuda, en el campo de la medicina es donde se ha destacado más este rasgo, a través de una tecnología compleja, la tecnología visual lo ha transformado todo en un modelo visual: desde la actividad cerebral hasta el latido del corazón.

Es importante mencionar que los computadores no son herramientas visuales en sí, procesan la información a través de un sistema binario de unos y ceros, y es a través del software que estos resultados se hacen comprensibles para el usuario. Los primeros lenguajes de programación como MS-DOS fueron completamente textuales, fue Apple quien introdujo un sistema diferente, basado en íconos y menús desplegables que se convirtió en un modelo estándar junto al entorno Windows de Microsoft.

Heidegger habla sobre un incremento de la imagen del mundo a partir del descubrimiento de los rayos X y el telescopio.

Una imagen del mundo no consiste en una fotografía del mundo, sino en el mundo concebido y captado como una imagen, la imagen del mundo no cambia por haber dejado de ser medieval y haberse convertido en moderna, sino porque el mundo se ha convertido por completo en una imagen y eso es lo que hace que la esencia de la edad moderna sea diferente. (Heidegger, 1996, pág. 47)

Pero es importante reflejar que la cultura visual “no depende de las imágenes en sí mismas, sino de la tendencia moderna a plasmar en imágenes o visualizar la existencia” (Mirzoeff, 2003, pág. 23).

La imagen ha pasado por un proceso de transición como se lo explica a continuación:

La lógica formal del antiguo régimen comprendido entre (1560-1820) dio paso, en primer lugar, a una lógica dialéctica de la imagen en la época moderna (1820-1975) y durante los últimos veinte años, esta imagen dialéctica ha sido desafiada por la imagen paradójica o virtual. (Virilio, 1998, pág. 63)

Este último desafío supone a la cultura visual como la crisis de información y sobrecarga visual en lo cotidiano.

Hay que aclarar que eso no significa que la cultura impresa vaya a desaparecer sino que “A medida que una determinada forma de representar la realidad va perdiendo terreno, otra va ocupando su lugar sin que la primera desaparezca” (Mirzoeff, 2003, pág. 26).

CAPÍTULO 2

COMUNICACIÓN Y ESTUDIOS VISUALES

Previo al desarrollo del análisis es importante empezar por la descripción conceptual de cada uno de los términos.

2.1 La comunicación

“Comunicar es compartir significados mediante el intercambio de información” (Castells, Comunicación y poder, 2009, pág. 80).

Este proceso de comunicación se encuentra determinado por varios factores como:

- La tecnología de la comunicación
- Las características de los emisores y los receptores de la información
- Sus códigos culturales de referencia
- Sus protocolos de comunicación
- Y el alcance del proceso.

Su significado se comprende en el contexto de las relaciones sociales en las que se procesan la información y la comunicación. Castells, en su libro Comunicación y poder hace una distinción entre Comunicación Interpersonal (Los emisores y receptores son los sujetos de la comunicación) y, la Comunicación Social (conocido generalmente como Comunicación de masas, donde el contenido de la comunicación puede difundirse a la sociedad en conjunto). La Comunicación Interpersonal es interactiva mientras que la Comunicación de masas en su forma tradicional es unidireccional, sin embargo con la expansión de Internet surge una nueva forma de comunicación interactiva llamada *autocomunicación de masas* capaz de enviar mensajes de muchos a muchos en tiempo real a escala global.

Estas tres formas de comunicación coexisten, interactúan y se complementan entre sí, una característica de la nueva organización social y cambio cultural que agrupa las expresiones culturales producidas por la interacción humana.

2.2 Hacia una nueva teoría de la comunicación

En pleno siglo XXI ya no podemos abordar el tema de la comunicación desde las viejas teorías de la comunicación de masas, el paradigma de la comunicación está cambiando, por lo tanto es preciso empezar a buscar nuevas herramientas teóricas que ayuden a comprender la realidad mediática en la sociedad del siglo XXI.

Carlos Scolari, Investigador de la comunicación experto en medios digitales, interfaces y ecología de la comunicación ha trabajado en las bases y elementos para una nueva teoría de la comunicación, una comunicación digital e interactiva.

Se propone estudiar la comunicación a través del concepto de “Hipermediaciones” definidas como: “procesos de intercambio, producción y consumo simbólico que se desarrollan en un entorno caracterizado por una gran cantidad de sujetos, medios y lenguajes interconectados tecnológicamente de manera reticular entre sí” (Scolari, 2008, pág. 113-114).

Propone a las Hipermediaciones como eje a partir del cual ir construyendo una teoría sobre la nueva realidad comunicativa mediada por las TIC.

Para llegar a este concepto Scolari parte de una idea: la aparición y progresiva expansión de las tecnologías de la información y comunicación (TIC) está transformando profundamente el sistema mediático. La digitalización de las comunicaciones y la creación de una red mundial integrada por la que circula la información han provocado el surgimiento de nuevos tipos de comunicación, la “comunicación digital interactiva”.

Para Scolari, este nuevo escenario no sólo amenaza la hegemonía del modelo de comunicación de masas, sino que además, resulta difícil de explicar recurriendo únicamente a las teorías tradicionales de la comunicación masiva.

La aparición de una nueva generación de medios digitales interactivos, ya no basados en la lógica del broadcasting sino en un modelo comunicacional totalmente innovador fundado en las redes y la colaboración de los usuarios, está

desafiando nuestro conocimiento sobre los viejos medios de comunicación de masas. (Scolari, 2008, pág. 31-32)

La elaboración de una teoría de la comunicación digital interactiva requiere previamente: “desmalezar un terreno súper poblado de discursos heterogéneos, construir un diccionario propio y realizar una delimitación de su territorio por medio de una identificación de sus posibles interlocutores” (Scolari, 2008, pág. 105).

Para definir el nuevo escenario del modelo de comunicación emergente, Scolari destaca los siguientes rasgos:

- **Su carácter digital:** Se pasa de manejar analógicamente la información a convertirla en bits.
- **Su hipertextualidad:** La linealidad del texto tradicional se empieza a combinar con textos a partir de los cuales se puede acceder a otra información.
- **Su reticularidad:** Frente al esquema “de uno a muchos” propio de la comunicación de masas, se va configurando un modelo organizado en forma de red que permite la comunicación “de muchos a muchos”.
- **Su interactividad:** Frente al receptor pasivo que sólo puede recibir información, surge un receptor activo con capacidad para producir contenidos comunicativos.
- **Su multimedialidad:** Confluyen en un mismo soporte informaciones de diferente naturaleza (textos, sonidos, videos) que antes requerían soportes específicos. (Scolari, 2008, pág. 134)

A partir de la descripción de estos rasgos que caracterizan los nuevos procesos comunicativos, se puede visualizar la aparición de nuevos modos de producción de comunicación más cooperativos, de nuevos productos comunicativos hipertextuales y multimedia, y de nuevas formas de consumo mediático más participativas que las propiciadas por los medios de masas.

2.3 ¿A qué llamamos estudios visuales?

Los estudios visuales son un campo interdisciplinar compuesto por dos elementos interrelacionados:

1. “la visualidad (la construcción visual de lo social, no solo la construcción social de la visión)” (Mitchell, 2003, pág. 19).
2. “El campo expandido de las imágenes en sus más variadas formas de tecnologización, mediatización y socialización e incluyendo procedencias diversas: arte, publicidad, diseño, cine, televisión, video, etc.” (Richard, 2007, pág. 95).

El objeto de estudio de los estudios visuales es la cultura visual, informada por la noción de que los artefactos y su percepción están atados contextualmente por consideraciones históricas, sociales y políticas, “los artefactos visuales existen en relación a otros códigos semióticos y apelan a modos sensoriales distintos a la vista, como el lenguaje, el sonido, la música, la gestualidad, etc.” (Mirzoeff, 2003, pág.10).

Los estudios visuales se proponen:

Analizar el universo de las imágenes en sus más variadas formas de tecnologización, de mediatización y socialización, cualesquiera sean la procedencia y circulación de estas imágenes (el arte, la publicidad, el diseño, la moda, la televisión, el video, cine, internet, las cámaras de vigilancia, etc.), sin otorgarle mayor sentido a la diferencia entre arte y no-arte, en la que se basaban tradicionalmente la historia y la teoría artísticas para demarcar lo estético. [...] Abarca todas las formas de ver, de ser visto y de mostrar, todo lo que es fenómeno de visión, dispositivo de la imagen y comportamiento de la mirada, en la vida de todos los días. (Krauss & Foster, 2006, pág. 97-98)

Para lograr una mejor comprensión sobre el campo de estudio en el que se desarrollan los estudios visuales, José Luis Brea hace una relación comparativa entre dos campos de prácticas sociales de naturaleza cultural: La religión con su disciplina dogmática que es la Teología – Historia de la religión donde su escenario de aproximación transdisciplinar son Los estudios culturales sobre religión; y la artística con su disciplina dogmática que es la Estética – Historia del arte y Los estudios culturales visuales como su escenario de aproximación transdisciplinar.

De esta comparación se desprende que los estudios visuales no pretenden intervenir cognitivamente desde dentro de las presuposiciones y creencias de las prácticas artísticas sino “analizar críticamente desde una perspectiva [...] desmantelada, alejada del dogma y las fes implícitas a la práctica, cómo sus presuposiciones y pactos fiduciarios se constituyen, efectivamente, en hechos socialmente relevantes” (Brea, 2005, pág. 6), y por lo tanto su escenario de aproximación transdisciplinar se constituirían básicamente como estudios culturales sobre lo artístico, estudios que se encuentran “orientados al análisis y desmantelamiento crítico de todo el proceso de articulación social y cognitiva del que se sigue el asentamiento efectivo de las prácticas artísticas como prácticas socialmente instituidas” (Brea, 2005, pág. 6), pero ¿cómo los estudios culturales sobre lo artístico llegan a constituirse en estudios visuales?

Tan pronto como tales estudios culturales sobre lo artístico se constituyen sobre bases críticas, se derrumba el muro infranqueable que en las disciplinas dogmáticamente asociadas a sus objetos separaba a los artísticos del resto de los objetos promotores de procesos de comunicación y producción de simbolicidad soportada en una circulación social de carácter predominantemente visual [...] constituyéndose simplemente como “estudios visuales” o estudios sobre la producción de significado cultural a través de la visualidad. (Brea, 2005, pág. 7)

2.4 La importancia de la comunicación en la construcción de herramientas audiovisuales como fuente de consulta

Posteriormente a la explicación conceptual y definición del campo de acción de la comunicación y los estudios visuales es conveniente determinar en primer lugar los factores que han intervenido en las modificaciones del sistema mediático, para luego dar paso a una descripción sobre las características de los nuevos entornos virtuales por los que circula la información, y cómo estas características han generado un cambio en los procesos comunicativos entre los usuarios de la web.

Carlos Scolari habla sobre la aparición y progresiva expansión de las tecnologías de la información y comunicación (TIC) y cómo están transformando profundamente el sistema mediático: “La digitalización de las comunicaciones y la creación de una red

mundial integrada por la que circula la información han provocado el surgimiento de nuevos tipos de comunicación, (la comunicación digital interactiva)” (Scolari, 2008, pág. 203).

A esto se debería añadir que no solo surgen nuevos tipos de comunicación sino también nuevos espacios de interacción como se explica a continuación:

La llegada de internet, conocido como un sistema de comunicación basado en un método de interconexión de redes de computadoras por el que circula la información (texto, gráficas, fotos, vídeos, música etc.), caracterizado por su capacidad de lograr una comunicación entre dos o más individuos a la vez desde cualquier parte del mundo, lo ha convertido en un medio masivo de comunicación.

Es en este espacio en el que se empiezan a construir los nuevos procesos de intercambio, producción y consumo simbólico que producirán nuevas construcciones culturales producto del intercambio entre sujetos, medios y lenguajes que se encuentran interconectados.

Con la aparición de internet se produce la digitalización de las comunicaciones, es decir, los medios de comunicación tradicionales (fundamentalmente: prensa escrita, radio y televisión) quienes no han encontrado la competencia de un nuevo medio, como se había pensado en un inicio ante la posible pérdida de usuarios.

Los medios tradicionales no han tardado en comprender que resistir la competencia de la web sería una tarea estéril, mientras que aprovechar sus recursos para captar nuevos públicos y contener a sus lectores, radio escuchas y televidentes habituales es un camino mucho más productivo. Lo novedoso de internet es que ahora todos los medios conviven en un mismo espacio.

La posibilidad de disponer de un nuevo canal para la difusión de la información producida por cada uno de los medios de comunicación tradicionales (asegurando así su supervivencia), genera una particularidad: La información difundida a través de este nuevo canal de comunicación ya no puede ser difundida en el lenguaje

tradicional, sino que deben adaptarse a las nuevas características comunicativas de ese nuevo escenario comunicativo.

El nuevo escenario de la comunicación, como ya lo describió Carlos Scolari posee nuevas características, la comunicación ahora es: Digital, Hipertextual, Reticular, Multimedial e Interactiva.

La interactividad en la web ha evolucionado profundamente, se ha pasado de la web 1.0 centrada en los servicios en línea, contenidos corporativos y de servicios sin participación abierta ni gratuidad de contenidos, a la web 2.0 un término acuñado por Tim O'Reilly en el año 2004 para referirse a la segunda generación de Internet la cual se caracteriza por ser más personal, participativa y colaborativa, en ella cobran especial protagonismo, entre otros elementos, las herramientas y servicios on line y las redes sociales.

De un estudio realizado a este fenómeno tecno-social se deduce que “se popularizó a partir de sus aplicaciones más representativas, Wikipedia, YouTube, Flickr, WordPress, Blogger, MySpace, Facebook, OhMyNews, y de la sobreoferta de cientos de herramientas intentando captar usuarios-generadores de contenidos” (Cobo & Pardo, 2007, pág. 15).

Es en la web 2.0 en la que aparece el término “Prosumidor”, o también conocida como *prosumer*, esta palabra es un acrónimo formado por la fusión original de las palabras en inglés *producer* (productor) y *consumer* (consumidor). También se le asocia a la fusión de las palabras en inglés *professional* (profesional) y *consumer* (consumidor).

La palabra “Prosumidor” no es un término reciente, su primera aparición fue en el año de 1972 insinuado por Marshall McLuhan y Barrington Nevitt en su libro *Take Today*, ellos manifestaron que con la tecnología electrónica, el consumidor podría llegar a ser un productor al mismo tiempo.

Para 1980 Alvin Toffler acuña el término "prosumidor" evidenciado en su pronóstico sobre los roles de los productores y los consumidores. (Toffler, 1993) preveía un

mercado altamente saturado de producción en masa de productos estandarizados para satisfacer las demandas básicas de los consumidores, en el cual, para mantener el crecimiento de las ganancias, las empresas podrían iniciar un proceso de “*mass customization*” (personalización en masa), refiriéndose a la producción a gran escala de productos personalizados, y describiendo la evolución de los consumidores, involucrados en el diseño y manufactura de los productos. Además, Toffler argumentó que cada individuo tendría el control de los bienes y servicios que sean de su consumo, una vez que la era industrial termine.

La evolución tecnológica en la web continúa, desde hace algunos años ya se ha empezado a hablar de una nueva etapa del internet, la web 3.0 o web semántica, término concebido por Jeffrey Zeldman, él manifiesta que la web 3.0 es la transformación a un entorno más inteligente que permitiría:

- La transformación de la web en una base de datos distribuida: a través del lenguaje de marcas extensible XML (Extensible Markup Language) la estructura para la descripción de recursos en base a metadatos, RDF (Resource Description Framework), y diversos micro formatos que permiten agregar significado semántico a los contenidos.
- La introducción de la tecnología de web semántica: emplea búsquedas en lenguaje natural y la minería de datos. Clasifica la información de manera más eficiente, a fin de devolver resultados más precisos a las solicitudes de búsqueda de los usuarios.
- Hacer los contenidos web accesibles desde múltiples dispositivos: comprende el diseño de las interfaces para que puedan ser accedidas desde múltiples dispositivos, tales como teléfonos inteligentes, televisores digitales, IPAD, PDA, etc.
- El uso de las tecnologías de inteligencia artificial: por medio de programas especializados (agentes inteligentes), para comprender mejor lo que la gente solicita.
- La web geoespacial: que combine la información geográfica disponible de los usuarios, con la información que predomina en la web, generando contextos que permitan realizar búsquedas u ofrecer servicios en base a la localización.

- Uso de la tecnología para 3D: que transforme la web actual en espacios tridimensionales inmersivos, donde los usuarios puedan sumergirse e interactuar. (Salazar, 2011, pág. 1-2)

Las nuevas características que poseen los espacios de interacción en la red, han transformado a la comunicación, convirtiéndola en una comunicación predominantemente visual, hipertextual, reticular, multimedial e interactiva.

A continuación, algunos ejemplos:

Wikipedia

Gráfico 1. Ventana de Wikipedia



Fuente: Wikipedia

La web 2.0 permite a los usuarios actuar como deseen: en forma tradicional y pasiva, navegando a través de los contenidos; o en forma activa, creando y aportando sus contenidos.

O'Reilly cita a Wikipedia, una herramienta creada en 2001 por Jimmy Wales y Larry Sanger y la describe como “una experiencia radical de confianza” (O'Reilly, 2008, párr. 2) donde cualquier usuario puede aportar la definición de un término y cualquier otro puede corregirlo, transformando al usuario de un mero consumidor a un co-desarrollador en forma productiva para la plataforma.

Wikipedia es una de las herramientas que más representa los valores de la web 2.0; un medio ambiente igualitario con sentido de neutralidad entre pares, y al mismo tiempo, Wikipedia es un referente para señalar los problemas que presenta este “modelo de la participación”, donde la estructura sitúa en el mismo nivel a escritores amateur y profesionales en una atmósfera de más de 37 millones de artículos en 284 idiomas, produciendo algunas imprecisiones conceptuales debido a la falta de filtros para el ingreso de contenidos.

La aplicación permite al usuario publicar y luego la comunidad determina la relevancia del contenido. El papel tradicional del editor queda totalmente alterado y pierde poder en el negocio de la organización y jerarquización de la información, en un entorno donde ya no deciden que exponer y que ignorar.

Características:

- **Hipertextualidad:** La información en Wikipedia contiene muchos enlaces a lo largo del texto, son vínculos que los conectan con otras páginas cargadas con más información.
- **Usuario-Prosumidor:** El usuario-consumidor, al participar en el control de los contenidos, se convierte en parte de ese contenido.

Los usuarios de Wikipedia pueden consultar información y a la vez si la información que se busca no está generada o si los datos están incorrectos o incompletos, los usuarios pueden hacer la modificación de la información en la fuente de consulta.

Facebook

Gráfico 2. Ventana de Facebook



Fuente: Facebook

Facebook es un sitio web de redes sociales creado por Mark Zuckerberg y fundado junto a Eduardo Saverin, Chris Hughes y Dustin Moskovitz en febrero de 2004. Originalmente era un sitio para estudiantes de la Universidad de Harvard, pero se abrió a cualquier persona con una cuenta de correo electrónico.

Los servicios que ofrece esta herramienta son:

- **Lista de amigos:** En ella, el usuario puede agregar a cualquier persona que conozca y esté registrada, siempre que acepte su invitación, se pueden localizar amigos o agregar otros nuevos con quienes intercambiar fotos o mensajes. Para ello, el servidor de Facebook posee herramientas de búsqueda y de sugerencia de amigos.
- **Chat:** Servicio de mensajería instantánea en dispositivos móviles y computadores a través de Facebook Messenger.
- **Grupos y páginas:** Es una de las utilidades de mayor desarrollo reciente. Se trata de reunir personas con intereses comunes. En los grupos se pueden añadir fotos, vídeos, mensajes, etc. Las páginas, se crean con fines específicos y a diferencia de los grupos no contienen foros de discusión, ya

que están encaminadas hacia marcas o personajes específicos y no hacia ningún tipo de convocatoria.

Los grupos tienen una normativa, se prohíbe la creación de grupos con temáticas discriminatorias o que inciten al odio y falten al respeto y la honra de las personas. Si bien esto no se cumple en muchas ocasiones, existe la opción de denunciar y reportar los grupos que vayan contra esta regla, por lo cual Facebook incluye un enlace en cada grupo el cual se dirige hacia un cuadro de reclamos y quejas.

- **Muro:** el muro es un espacio en cada perfil de usuario que permite que los amigos escriban mensajes para que el usuario los vea. Sólo es visible para usuarios registrados. Permite ingresar imágenes, videos y poner cualquier tipo de logotipos en la publicación.
- **Fotos:** Según Facebook, hay: 5 mil millones de fotos de usuario.
- **Botón me gusta:** Esta función aparece en la parte inferior de cada publicación hecha por el usuario o sus contactos, se caracteriza por un pequeño ícono en forma de una mano con el dedo pulgar hacia arriba. Permite valorar si el contenido es del agrado del usuario actual en la red social, del mismo modo se notifica a la persona que expuso ese tema originalmente si es del agrado de sus contactos.

Características:

- **Reticularidad:** Red de usuarios interactuando entre sí por la información compartida. En este espacio se publican fotos, videos, textos, etc.
- **Interactividad:** Los usuarios escriben comentarios, y generan espacios de debate y opinión.
- **Hipertextualidad:** El usuario puede navegar saltando de un contenido a otro, ampliando y creando nuevas conexiones por asociación.

Los usuarios de Facebook son prosumidores.

El chat permite mantener una conversación con distintos usuarios a la vez.

Twitter

Gráfico 3. Ventana de Twitter



Fuente: Twitter-El Comercio

Es un servicio de microblogging, creado en el año 2006 por Jack Dorsey, se estima que tiene más de 200 millones de usuarios, generando 65 millones de tuits al día y maneja más de 800.000 peticiones de búsqueda diarias.

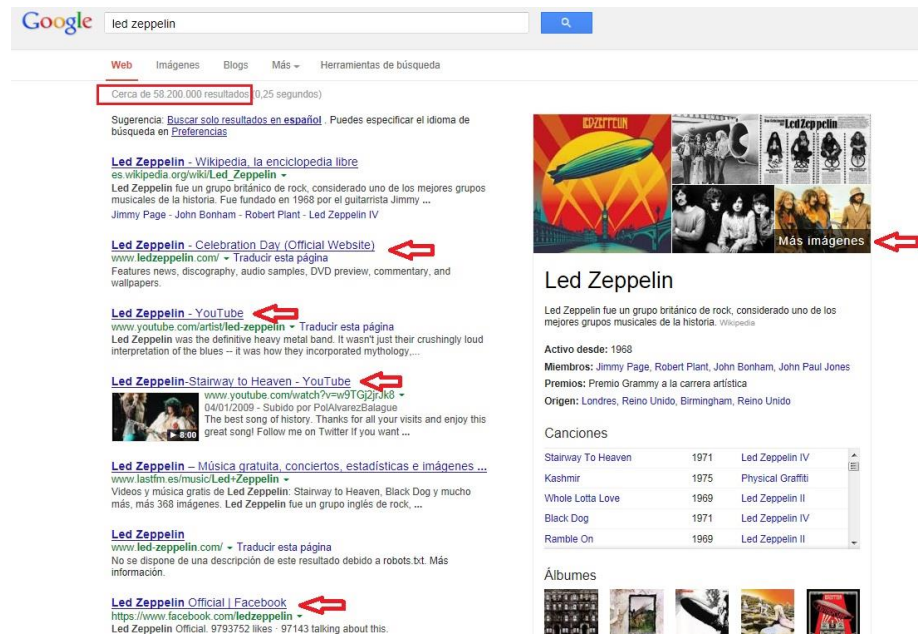
La red permite enviar mensajes de texto plano de corta longitud, con un máximo de 140 caracteres, llamados (tuits), que se muestran en la página principal del usuario. Los usuarios pueden suscribirse a los tuits de otros usuarios mediante la opción "seguir" y a los usuarios abonados se les llama "seguidores".

Características:

- **Hipertextualidad:** Presencia de tweets de otros usuarios que permiten acceder a otros contenidos.
- **Reticularidad:** Los mensajes van de muchos usuarios a muchos usuarios.
- **Interactividad:** Hay una participación activa de los usuarios, quienes además de recibir tweets pueden generarlos.
- **Multimedia:** Convergen en un mismo soporte (textos, imágenes, audio y videos), pueden ser utilizados todos sin necesidad de un soporte individual.

Google

Gráfico 4. Ventana de Google



Fuente: Google

Google, es un motor de búsqueda que fue creado en el año de 1997 por Larry Page y Sergey Brin (dos estudiantes de doctorado en Ciencias de la Computación de la Universidad de Stanford), ese fue el resultado de su tesis doctoral, creado para mejorar las búsquedas en internet, “el objetivo de Google consiste en organizar información proveniente de todo el mundo y hacerla accesible y útil de forma universal” (Page & Brin, 2011, párr. 2)

El 04 de septiembre de 1998, fundan Google Inc. una empresa multinacional estadounidense especializada en productos y servicios relacionados con internet, software, dispositivos electrónicos y otras tecnologías.

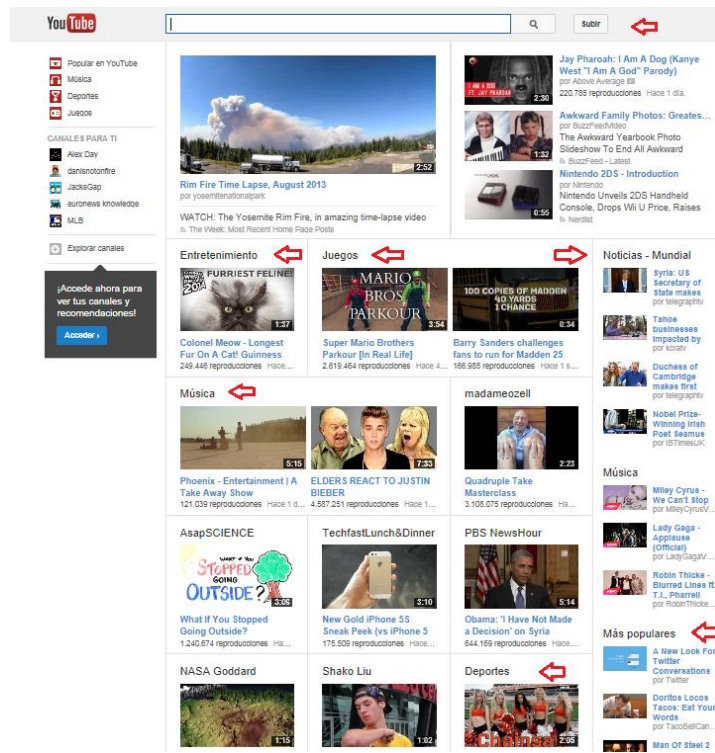
El principal producto de Google es el motor de búsqueda de contenido en internet del mismo nombre, aunque ofrece también otros servicios como un servicio de correo electrónico llamado Gmail, sus servicio de mapas Google Maps y Google Earth, el sitio web de vídeos YouTube, otras utilidades web como Google Libros o Google Noticias, el navegador web Google Chrome, la red social Google+.

Características:

- **Multimedia:** La búsqueda permite encontrar diferentes contenidos: textos, imágenes, videos, audio.
- **Hipertextualidad:** Los buscadores generan varias alternativas de páginas con contenidos relacionados al tema que se busca, los usuarios pueden ir de un vínculo a otro para buscar la información que necesitan.

Youtube

Gráfico 5. Ventana de You Tube



Fuente: YouTube

YouTube, es un sitio web en el que los usuarios pueden subir y compartir vídeos, fue creado por tres antiguos empleados de PayPal (Chad Hurley, Steve Chen y Jawed Karim) en febrero de 2005, en octubre del siguiente año, fue adquirido por Google Inc.

YouTube usa un reproductor en línea basado en Adobe Flash para servir su contenido, es muy popular gracias a la posibilidad de alojar vídeos personales de manera sencilla, aloja una variedad de clips de películas, programas de televisión y vídeos musicales. A pesar de las reglas de YouTube contra subir vídeos con derechos de autor, este material existe en abundancia, así como contenidos amateur como videoblogs.

Los enlaces a vídeos de YouTube pueden ser también insertados en blogs y sitios electrónicos personales usando API o incrustando cierto código HTML.

You Tube mantiene una logística que permite localizar cualquier vídeo por medio de las etiquetas de metadato, títulos y descripciones que los usuarios asignan a sus vídeos, pero cuyo uso está restringido únicamente a los vídeos alojados en YouTube. Sin embargo, a raíz de la compra de YouTube por parte de Google, Google Video empezó a agregar a sus búsquedas los contenidos de YouTube.

Varios autores se han dedicado a intentar dilucidar la forma cómo la sociedad interactúa y se mira a través de los medios de comunicación, en este trabajo se ha hecho un enfoque principalmente en las nuevas tecnologías donde prima el predominio de la imagen y la fabricación de realidades.

Hace varios años atrás se hizo un comentario profético sobre cómo el ser humano se desenvolvería en el nuevo siglo:

Tras tres mil años de explosión, mediante tecnologías mecánicas y fragmentarias, el mundo occidental ha entrado en implosión. En las edades mecánicas extendimos nuestro cuerpo en el espacio.

Hoy, tras más de un siglo de tecnología eléctrica, hemos extendido nuestro sistema nervioso central hasta abarcar todo el globo, aboliendo tiempo y espacio, al menos en cuanto a este planeta se refiere.

Nos estamos acercando rápidamente a la fase final de las extensiones del hombre: la simulación tecnológica de la conciencia, por la cual los procesos creativos se extenderán, colectiva y corporativamente, al conjunto de la sociedad humana, de un modo muy parecido a como ya hemos extendido nuestros

sentidos y nervios con los diversos medios de comunicación. (McLuhan M. ,
Comprender los medios de comunicación: Las extensiones del ser humano, 1996,
pág. 25)

Producto de los avances tecnológicos en los procesos comunicativos se aprecia que: “la convergencia tecnológica contemporánea, que multiplica las combinaciones de formatos, lenguajes y estéticas en las diversas pantallas, abre nuevos escenarios que a su vez facilitan otros modos y roles de interacción comunicativa a sus audiencias” (Orozco, 2009, pág. 287).

Entre estos, uno de los cambios importantes es el producido por el tránsito de audiencias agrupadas en función de la recepción, a audiencias definidas cada vez más en función de su capacidad para la emisión.

Empresarios, medios de comunicación, dirigentes y partidos políticos han buscado sacar provecho de la red y de sus ciber-usuarios, pero la revolución cibernética no se limita solo a esos campos, se han expandido también las posibilidades de estudio y ocio, de relación con la música, el cine, el video, la fotografía, se pueden hacer recopilaciones musicales, escuchar programas de radio, ver videos o películas en línea, revisar archivos históricos, actualizarse con todo tipo de boletines informativos, descubrir nuevos proyectos, subir y bajar material, comentarlo.

También se puede entrar a formar grupos alrededor de gustos en común como la música que escuchamos, desarrollándose todo tipo de redes sociales y un sentido de comunidad que rebasa las fronteras nacionales.

La web también brinda posibilidades de sociabilidad y de expresión personal: Facebook, es un sitio de intercambio para comunidades de amigos, tiene alrededor de 1.110 millones de usuarios activos en todo el mundo, “en YouTube, un sitio web en el que los usuarios pueden ver y compartir videos, se cuelgan diariamente 65 000 videos, de acuerdo a un informe estadístico sobre usuarios de redes sociales del año 2013” (Gomez, 2013).

Las nuevas tecnologías de la información (TIC) han revolucionado el estilo de vida de los adultos, pero sin duda el cambio más grande se ha producido en los más jóvenes, que ya han nacido con estas nuevas tecnologías.

Su forma de vivir la infancia y la adolescencia se han modificado, al menos en relación con las generaciones pasadas. Se observa en los jóvenes una dedicación de tiempo y comportamientos muy diferentes a los de sus padres y abuelos y es por eso que ellos se sorprenden con las actitudes de las generaciones jóvenes porque no se entiende que se pasen horas ante una pantalla de televisión, un ordenador o un teléfono móvil.

Cuesta comprender que, en lugar de jugar con amigos en un parque, se encierren en casa a hablar con ellos a través del Messenger o por celular o a través de las redes sociales virtuales (Tuenti o Facebook).

Las nuevas tecnologías están abriendo brechas digitales en nuestra sociedad, en especial entre adultos y adolescentes. La tecnología desarrollada para facilitarnos la vida también puede complicárnosla. Los comportamientos como la obsesión por adquirir la última novedad tecnológica, el sustituir los contactos personales por la comunicación virtual o la necesidad de estar conectado a Internet de forma permanente, han creado gran alarma social. (Labrador, 2009, pág. 245)

Existe una fascinación por lo visual, evidenciada con mayor intensidad en los grupos más jóvenes de la población, quienes son los mayores consumidores de nuevos aparatos tecnológicos, todos estos artilugios tecnológicos “son artefactos que han sido diseñados para ver y ser vistos” (Mirzoeff, 2003, pág. 3), por ejemplo: teléfonos móviles con cámara fotográfica y cámara de video incorporada, Ipad, Ipod, computadores portátiles, todos estos artefactos con capacidad para conectarse a internet desde cualquier punto, a través de redes inalámbricas.

Producto de esta integración entre el ser humano y el uso de nuevas tecnologías surge un nuevo fenómeno: la grabación inmediata del relato vital, gracias a las cámaras digitales, teléfonos móviles con grabador de video incorporado, entre otros dispositivos, lo que permite que en la actualidad la experiencia cotidiana pueda ser grabada o capturada en fotografía y difundida rápidamente a través de la web.

Se ha producido una democratización de la imagen, día tras día circulan por la web miles de imágenes en distintos formatos, se ha diseminado la brecha entre arte elevado y arte popular.

Lo importante ya no es buscar el valor estético del arte elevado sino examinar el papel de la imagen en la vida de la cultura, considerar que el valor de una imagen no solo procede de sus características intrínsecas e inmanentes sino de la apreciación de su significado. (Moxey, 2003, pág. 46)

Cada día los usuarios navegan por internet en busca de nuevos ambientes comunicativos, que les permita tener una experiencia más visual e interactiva, dentro de la sociedad del conocimiento, las comunicaciones digitales han intervenido en el desarrollo y evolución de nuevas propuestas como por ejemplo la web 2.0 que impuso importantes cambios en el comportamiento como en los hábitos de consumo cultural de los cibernautas, se puede distinguir que en el ámbito educativo, son cada vez más las universidades dotadas de un campus virtual donde se pueden cursar carreras completas, los profesores interactúan con sus alumnos, cuelgan programas, apuntes, imágenes, videos y textos que luego serán discutidos.

Ejemplo:

La Universidad Politécnica Salesiana lleva varios años trabajando en un proyecto denominado “AVAC” Ambientes Virtuales de Aprendizaje Cooperativo, se basan en diferentes combinaciones de herramientas e-learning y multimedia.

Un AVAC es un espacio o ambiente que tiene el propósito de brindar todas las herramientas necesarias para el aprendizaje cooperativo, son dominios en línea que permiten la interacción sincrónica y asincrónica entre docentes y alumnos de la UPS, posee todas las características generales de los Entornos de Aprendizaje “clásicos”.

Así, los AVAC son cualquier combinación a distancia y presencial de interacciones cooperativas de aprendizaje que contengan algún nivel de virtualidad en el tiempo y el espacio. Actualmente, el elemento característico de apoyo de los AVAC es internet.

Los AVAC de la UPS tienen el propósito de brindar apoyo en las actividades de la cátedra, apoyando a toda la comunidad universitaria que requieren el uso de tecnologías que ayuden a la inclusión en sus estudios, una función complementaria a las clases presenciales de la cátedra durante todo el ciclo lectivo. En este punto cabe aclarar que la función complementaria asignada al AVAC y a las TICs no significa “optativa” o “no obligatoria”. Es por esta función complementaria entre la modalidad Presencial y la modalidad Distancia de enseñanza-aprendizaje, que el AVAC de la Cátedra se incluye en la definición de b-learning (Blended Learning o BL).

La implementación del AVAC implica tener un equipo de apoyo que colabora con todos los procesos Metodológicos y Tecnológicos, por lo cual la UPS posee la Unidad Académica de Educación a Distancia y Virtual (UNADEDVI) que brinda este apoyo en las diferentes sedes de la UPS para incluir los AVAC en las modalidades de aprendizaje mediante la implementación de nuevos sistemas, guías y aspectos pedagógicos del siglo XXI mediados por las Tecnologías de la Información y la Comunicación. (Universidad Politécnica Salesiana, 2013, párr. 1, 2, 3, 4, 5)

Las tecnologías de uso educativo (ya sean empleadas para la enseñanza presencial o a distancia) se han convertido en un soporte fundamental para la instrucción, beneficiando a un universo cada vez más amplio de personas.

Esta asociación entre tecnología y educación no sólo genera mejoras de carácter cuantitativo –es decir, la posibilidad de enseñar a más estudiantes–, sino que principalmente de orden cualitativo: los educandos encuentran en Internet nuevos recursos y posibilidades de enriquecer su proceso de aprendizaje. (Cobo & Pardo, 2007, pág. 101)

Los nuevos ambientes comunicativos que introducen las comunicaciones digitales móviles, estimulan la creatividad y la autonomía.

Las multitudes pueden ser inteligentes, si las condiciones de diálogo son propicias, la multitud incluso puede llegar a ser más inteligente que el más inteligente de los individuos que la integran. Para ello resulta indispensable la presencia de prosumers en la multitud y, por supuesto, avanzados dispositivos de comunicaciones digitales móviles. (Rheingold, 2004, pág. 12)

Algunos de los recursos más populares, y que están teniendo una importante repercusión en los modelos de enseñanza apoyados en las tecnologías en línea, son blogs, wikis y colaboratorios.

Se ha decidido trabajar ampliamente en el tema de los repositorios, una herramienta enmarcada en el grupo de los “colaborativos”, este tipo de plataformas de almacenamiento e intercambio de documentos son un espacio abierto que permiten la lectura, escritura o bien subir y descargar documentos (textos, imágenes, videos, entre otros) de la Red con acento en contenidos de carácter educativo.

Las universidades hoy en día se encuentran en un proceso continuo de cambio generado por la sociedad de la información y el conocimiento, dónde el eje transversal son las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) que se presentan para ampliar el acceso a la información y el conocimiento a través de su herramienta digital más distinguida, Internet.

En las universidades la información y el conocimiento provienen de las producciones científicas-académicas y para fomentar el acceso a ellas, muchas están optando por apoyarse en el movimiento de Acceso Abierto (AA) siguiendo la vía verde relacionada con la creación de repositorios de información.

De acuerdo al registro realizado por la SENECYT (Secretaría Nacional de Educación Superior, Ciencia, Tecnología e Innovación), existen 56 Instituciones registradas, entre Universidades y Escuelas Politécnicas a nivel nacional.

Se ha realizado una investigación en internet de cada una de las Universidades, con el objetivo de determinar cuántas de ellas poseen un repositorio institucional para el archivo del aporte académico-científico por parte de los docentes y cuerpo estudiantil.

Cuadro 1. Lista de Universidades en Ecuador

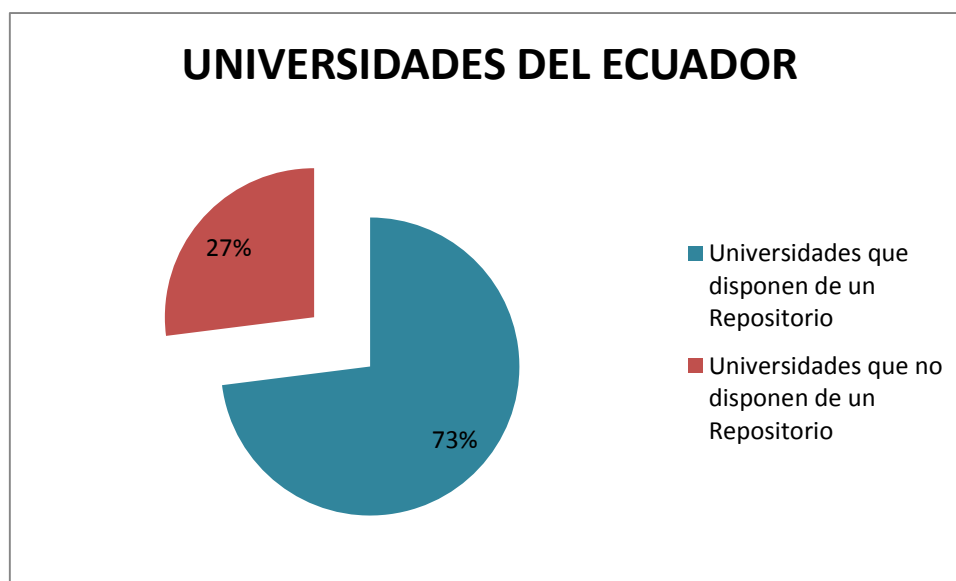
LISTADO DE UNIVERSIDADES Y ESCUELAS POLITÉCNICAS A NIVEL NACIONAL		
NOMBRE	PROVINCIA	REPOSITORIO
UNIVERSIDAD CATOLICA DE CUENCA	AZUAY	SI
UNIVERSIDAD DE CUENCA	AZUAY	SI
UNIVERSIDAD DEL AZUAY	AZUAY	NO
UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLIVAR	BOLIVAR	SI
UNIVERSIDAD POLITECNICA ESTATAL DEL CARCHI	CARCHI	NO
ESCUELA SUPERIOR POLITECNICA DE CHIMBORAZO	CHIMBORAZO	SI
UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO	CHIMBORAZO	SI
UNIVERSIDAD TECNICA DE COTOPAXI	COTOPAXI	SI
UNIVERSIDAD TECNICA DE MACHALA	EL ORO	SI
UNIVERSIDAD TECNICA LUIS VARGAS TORRES DE ESMERALDAS	ESMERALDAS	SI
ESCUELA SUPERIOR POLITECNICA DEL LITORAL	GUAYAS	SI
UNIVERSIDAD AGRARIA DEL ECUADOR	GUAYAS	NO
UNIVERSIDAD CASA GRANDE	GUAYAS	NO
UNIVERSIDAD CATOLICA DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL	GUAYAS	SI
UNIVERSIDAD DE ESPECIALIDADES ESPIRITU SANTO	GUAYAS	NO
UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL	GUAYAS	SI
UNIVERSIDAD DEL PACIFICO ESCUELA DE NEGOCIOS	GUAYAS	NO
UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO	GUAYAS	SI
UNIVERSIDAD LAICA VICENTE ROCAFUERTE DE GUAYAQUIL	GUAYAS	SI
UNIVERSIDAD TECNOLOGICA ECOTEC	GUAYAS	NO
UNIVERSIDAD TECNOLOGICA EMPRESARIAL DE GUAYAQUIL	GUAYAS	NO
UNIVERSIDAD DE OTAVALO	IMBABURA	SI
UNIVERSIDAD TECNICA DEL NORTE	IMBABURA	SI
UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA	LOJA	SI
UNIVERSIDAD TECNICA DE BABAHOYO	LOS RIOS	SI
UNIVERSIDAD TECNICA ESTATAL DE QUEVEDO	LOS RIOS	SI
ESCUELA SUPERIOR POLITECNICA AGROPECUARIA DE MANABI	MANABI	SI
UNIVERSIDAD ESTATAL DEL SUR DE MANABI	MANABI	NO
UNIVERSIDAD LAICA ELOY ALFARO DE MANABI	MANABI	SI
UNIVERSIDAD NAVAL COMANDANTE RAFAEL MORAN VALVERDE	MANABI	NO
UNIVERSIDAD TECNICA DE MANABI	MANABI	SI
UNIVERSIDAD ESTATAL AMAZONICA	PASTAZA	SI

ESCUELA POLITECNICA DEL EJERCITO	PICHINCHA	SI
ESCUELA POLITECNICA NACIONAL	PICHINCHA	SI
FACULTAD LATINOAMERICANA DE CIENCIAS SOCIALES	PICHINCHA	SI
INSTITUTO DE ALTOS ESTUDIOS NACIONALES	PICHINCHA	SI
PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATOLICA DEL ECUADOR	PICHINCHA	SI
UNIVERSIDAD ANDINA SIMON BOLIVAR	PICHINCHA	SI
UNIVERSIDAD CENTRAL DEL ECUADOR	PICHINCHA	SI
UNIVERSIDAD DE ESPECIALIDADES TURISTICAS	PICHINCHA	SI
UNIVERSIDAD DE LAS AMERICAS	PICHINCHA	SI
UNIVERSIDAD DE LOS HEMISFERIOS	PICHINCHA	NO
UNIVERSIDAD IBEROAMERICANA DEL ECUADOR	PICHINCHA	NO
UNIVERSIDAD INTERCULTURAL DE LAS NACIONALIDADES Y PUEBLOS INDIGENAS AMAWTAY WASI	PICHINCHA	NO
UNIVERSIDAD INTERNACIONAL DEL ECUADOR	PICHINCHA	SI
UNIVERSIDAD INTERNACIONAL SEK	PICHINCHA	NO
UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO	PICHINCHA	SI
UNIVERSIDAD TECNOLOGICA EQUINOCCIAL	PICHINCHA	SI
UNIVERSIDAD TECNOLOGICA ISRAEL	PICHINCHA	SI
UNIVERSIDAD METROPOLITANA	PICHINCHA	SI
UNIVERSIDAD POLITECNICA SALESIANA	PICHINCHA	SI
UNIVERSIDAD TECNICA PARTICULAR DE LOJA	PICHINCHA	SI
UNIVERSIDAD ESTATAL PENINSULA DE SANTA ELENA	SANTA ELENA	SI
UNIVERSIDAD REGIONAL AUTONOMA DE LOS ANDES	TUNGURAHUA	SI
UNIVERSIDAD TECNICA DE AMBATO	TUNGURAHUA	SI
UNIVERSIDAD TECNOLOGICA INDOAMERICA	TUNGURAHUA	NO

Elaborado por: Daniela Ortiz

El resultado de la investigación revela que de las 56 instituciones registradas, 41 instituciones, que equivale al 73%, cuentan con un Repositorio Institucional, y son 15 instituciones, es decir 27% las que aún no cuentan con este tipo de herramientas.

Cuadro 2. Resultados del porcentaje de universidades que poseen repositorios



Elaborado por: Daniela Ortiz

La Universidad Politécnica Salesiana, cuenta con un Repositorio Institucional en el que se encuentran documentos con contenidos académicos y científicos: libros, artículos de revistas, apuntes de cátedra, publicaciones científicas, investigaciones, tesis, entre otros, y se ha hecho la propuesta de incluir en esta plataforma un espacio para la creación de un repositorio temático, para la conservación y difusión de los productos audiovisuales realizados por los estudiantes de la carrera de comunicación social.

Varios autores han hablado sobre la relevancia que han adquirido estas prácticas orientadas a favorecer el libre intercambio y generación de saberes, tanto colectivos como individuales por ejemplo:

Pierre Levý habla sobre una Inteligencia Colectiva que puede entenderse como “la capacidad que tiene un grupo de personas de colaborar para decidir sobre su propio futuro, así como la posibilidad de alcanzar colectivamente sus metas en un contexto de alta complejidad” (Levý, 2004, pág. 21).

Tim O’ Reilly habla sobre una Arquitectura de la Participación “las nuevas tecnologías potencian el intercambio y la colaboración entre los usuarios conformando una estructura participativa” (O’Reilly, ¿Qué es la web 2.0? Patrones

del diseño y modelos del negocio para la siguiente generación del software, 2005, párr. 9).

Cada día son más las instituciones educativas que empiezan a utilizar las nuevas tecnologías de la información y comunicación como apoyo en la enseñanza y desarrollo intelectual, con el fin de adaptarse a los cambios producidos por la expansión de las NTIC, grandes cambios que se evidencian en el comportamiento y nuevos hábitos de consumo cultural de sus usuarios, que pasan una gran parte de su tiempo navegando en la web, buscando información y comunicándose con otras personas.

CAPÍTULO 3

ACCESO ABIERTO Y ASPECTOS LEGALES EN LA CONSTRUCCIÓN DE REPOSITARIOS

3.1 La información ¿es un bien público o un bien privado?

Vivimos en un mundo globalizado en el que la información ha experimentado un aumento en las capacidades para procesarse, almacenarse, transformarse y transmitirse, tanto en su forma tradicional (papel) como en los formatos electrónicos y digitales.

La información se la percibe como un conjunto de datos con un significado, que reduce la incertidumbre o que aumenta el conocimiento de algo.

En el artículo Propiedad intelectual: la información como bien público y bien privado se dice que la información "es un mensaje con significado en un determinado contexto, disponible para uso inmediato y que proporciona orientación a las acciones por el hecho de reducir el margen de incertidumbre con respecto a nuestras decisiones" (García, 2013, párr. 3).

Antes de poder determinar si la información es un bien público o privado es importante conocer lo que se entiende por un bien público y un bien privado:

Bien privado: Es aquel bien que no puede ser consumido por más de una persona a la vez; cuando es consumido por una persona, todas las demás quedan excluidas de su consumo. Estos bienes son susceptibles de apropiación privada y tienen un precio en el mercado.

Bien público: Es un bien que, incluso si se consume por una persona, sigue disponible para el consumo de otras personas.

La información como bien público debe cumplir con dos principios:

- **No rivalidad:** Esto significa que un bien puede ser utilizado por otros a la misma vez
- **No exclusividad:** Indica que un bien puede estar disponible para cualquier otra persona, independientemente de que este haya o no, contribuido a su constitución.

El derecho a la información, está respaldado en la Constitución Política de la República del Ecuador, en su artículo 80 de la sección novena: De la ciencia y la tecnología y en su artículo 81 de la sección décima: De la comunicación, garantiza a cada ciudadano el derecho fundamental a:

Art. 80.- El Estado fomentará la ciencia y la tecnología, especialmente en todos los niveles educativos, dirigidas a mejorar la productividad, la competitividad, el manejo sustentable de los recursos naturales, y a satisfacer las necesidades básicas de la población.

Garantizará la libertad de las actividades científicas y tecnológicas y la protección legal de sus resultados, así como el conocimiento ancestral colectivo.

La investigación científica y tecnológica se llevará a cabo en las universidades, escuelas politécnicas, institutos superiores técnicos y tecnológicos y centros de investigación científica, en coordinación con los sectores productivos cuando sea pertinente, y con el organismo público que establezca la ley, la que regulará también el estatuto del investigador científico.

Art. 81.- El Estado garantizará el derecho a acceder a fuentes de información; a buscar, recibir, conocer y difundir información objetiva, veraz, plural, oportuna y sin censura previa, de los acontecimientos de interés general, que preserve los valores de la comunidad, especialmente por parte de periodistas y comunicadores sociales.

(De igual forma, este derecho está garantizado en la Ley Orgánica de Transparencia y Acceso a la Información Pública (LOTAIP))

No existirá reserva respecto de informaciones que reposen en los archivos públicos, excepto de los documentos para los que tal reserva sea exigida por razones de defensa nacional y por otras causas expresamente establecidas en la ley.

Los medios de comunicación social deberán participar en los procesos educativos, de promoción cultural y preservación de valores éticos. La ley establecerá los alcances y limitaciones de su participación.

La información es un bien público, que puede ser utilizado por todas las personas que tengan acceso a los medios de consulta, pero no hay que olvidar que también es muy importante respetar y respaldar los derechos que tienen los creadores y titulares de información científica y académica o de cualquier otro tipo de aporte que hayan realizado.

La Organización Mundial de la Propiedad Intelectual es un organismo que vela por la protección de los derechos de los inventores, autores y artistas, y lucha por el reconocimiento y la recompensa a su ingenio. La protección internacional estimula la creatividad humana, ensancha las fronteras de la ciencia y la tecnología y contribuye al enriquecimiento del mundo de la literatura y de las artes.

Por lo tanto se concluye que la información es un bien público y es un bien privado, un resultado derivado de la competitividad globalizada y la liberación de diversos servicios de las tecnologías de información y comunicación.

La información se convierte en un bien privado, cuando tienen un valor agregado y se cobra la recuperación, ubicación e impresión del documento en cuestión, y es un bien público, cuando se pone a disposición de los usuarios sin remuneración económica alguna y se hace visible sin ninguna restricción. En consecuencia la propiedad intelectual también se convierte en un público y privado, bajo el contexto antes expuesto.

Sin embargo ante este carácter dual de la información, existen organizaciones que trabajan por fomentar el acceso libre a materiales de carácter educativo, académico, científico, audiovisual etc. Este es el caso del Acceso Abierto, una iniciativa que se ve reflejada en las instituciones de educación superior (éste es uno de los varios ejemplos de los que se podrían mencionar), en las que a través de repositorios institucionales en la web, ponen a disposición del público en general el material producido en su institución.

A continuación se realizará un acercamiento teórico empezando por la definición de Acceso Abierto sus iniciativas, aspectos legales que se deben cumplir para la publicación de información, hasta llegar a los repositorios, herramientas que promueven el acceso abierto a la información científico-académica de una institución, y se han convertido en una herramienta muy popular debido a sus grandes beneficios en el tema de conservación y visualización de información producida en una institución.

3.2 Acceso abierto

El desarrollo de internet ha tenido un impacto profundo a escala global, gracias a la web, millones de personas tienen acceso fácil e inmediato a una cantidad extensa y diversa de información en línea, sin embargo las restricciones editoriales y la falta de alternativas institucionales de preservación, disponibilidad y acceso a material digital de carácter educativo, académico, científico, documentos audiovisuales o de cualquier otro tipo ponen en riesgo el anhelo de proporcionar un acceso a la información sin restricciones.

El acceso abierto a publicaciones académicas se define como:

El hecho donde cualquier individuo interesado en esta literatura pueda leer, descargar, copiar, distribuir, imprimir, buscar o enlazar textos completos de los artículos académicos, o archivos audiovisuales y usarlos con cualquier propósito legítimo, de manera libre y abierta. La única restricción del Acceso Abierto está en otorgarles a los autores el respeto a la integridad de su trabajo y el derecho a ser adecuadamente reconocidos y citados. (Martínez, 2011, pág. 9)

Esta corriente promueve eliminar las barreras económicas, legales y tecnológicas, y trata de obtener a cambio, como beneficio, una mayor accesibilidad para los documentos y una mayor visibilidad para los autores. Se ha observado que los documentos que están disponibles libremente son más consultados y tienen más posibilidades de ser citados.

3.2.1 Objetivos de acceso abierto

La Iniciativa de Budapest para el Acceso Abierto (BOAI), resalta tres objetivos principales de este movimiento.

- Aumentar la rapidez de distribución de los trabajos por medios electrónicos.
- Dar a los lectores un poder extraordinario para encontrar y usar literatura relevante.
- Ofrecer a los autores y a sus trabajos una nueva visibilidad, legibilidad e impacto, vastos y medibles. ((BOAI), Budapest Open Access Initiative, 2012)

3.2.2 Iniciativas de acceso abierto en Ecuador

Repositorios institucionales en universidades

- **Repositorio Digital UCE** (Universidad Central del Ecuador)
<http://www.dspace.uce.edu.ec/>
- **Repositorio Digital UTE** (Universidad Tecnológico Equinoccial)
<http://repositorio.ute.edu.ec/>
- **Repositorio Digital PUCE** (Pontificia Universidad Católica del Ecuador)
<http://ftp.puce.edu.ec/>
- **Repositorio Digital EPN** (Escuela Politécnica Nacional)
<http://bibdigital.epn.edu.ec/>
- **Repositorio Digital ESPE** (Escuela Politécnica Nacional del Ejército)
repositorio.espe.edu.ec/
- **Repositorio Digital FLACSO** (Facultad Latinoamericana de Ciencias Sociales)
<http://www.flacsoandes.org/dspace/>
- **Repositorio Digital UPS** (Universidad Politécnica Salesiana)
<http://dspace.ups.edu.ec/>
- **Repositorio Digital UDLA** (Universidad de las Américas) *dspace.udla.edu.ec/*
- **Repositorio Digital ESPOL** (Escuela Politécnica del Litoral)
www.dspace.espol.edu.ec/

- **Repositorio Digital UASB** (Universidad Andina Simón Bolívar)
<http://repositorio.uasb.edu.ec/>
- **Repositorio Digital IAEN** (Instituto de Altos Estudios Nacionales)
<http://repositorio.iaen.edu.ec/>
- **Repositorio Digital USFQ** (Universidad San Francisco de Quito)
repositorio.usfq.edu.ec

Revistas de libre acceso

- **Ecuador a Colores** (Revista digital internacional de Turismo y Eventos)
http://www.ecuadoracolors.com/ed2013_jul/home.html
- **Cosas Revista Digital**
http://www.cosas.com.ec/1590-ediciones_digitales.html
- **Focus Digital** (Revista de la ESPOL)
<http://focus.espol.edu.ec/>

Bibliotecas digitales

- **Biblioteca y repositorio virtual de la biblioteca económica del Banco Central del Ecuador**
<http://bve.bce.ec/?q=node/271>
- **Biblioteca PUCE**
<http://www.puce.edu.ec/portal/content/Bibliotecas%20Virtuales/174?link=oln30.redirect>
- **Biblioteca FLACSO**
<http://www.flacso.org.ec/portal/paginas/biblioteca.16>
- **Biblioteca UPS**
<http://www.ups.edu.ec/bibliotecas-virtuales>
- **Biblioteca UASB**
<http://biblioteca.uasb.edu.ec/catalogo/default.php>
- **Biblioteca ESPE**
<http://biblioteca.espe.edu.ec/>

- **Museo y Biblioteca Digital del Ecuador**

<http://www.museos-ecuador.gob.ec/bce/html/default.htm>

3.3 Repositorios: Sus orígenes y definición

Sus orígenes

La palabra repositorio se deriva del latín *repositorium* que significa armario o alacena, el diccionario de la Real Academia Española de la lengua (RAE) define esta palabra como “Un lugar donde se guarda algo”.

Los repositorios institucionales comenzaron al mismo tiempo como la propia web:

ArXiv fue el primer repositorio en línea creado en 1999 por el físico Paul Ginsparg en el laboratorio nacional Los Álamos en Nuevo México, los primeros archivos almacenados correspondían a física teórica, y fue ampliándose hasta incluir otras áreas como matemáticas e informática.

Su éxito condujo al establecimiento de otros repositorios institucionales, como RePec, o trabajos de investigación en economía, CogPrints y línea de la educación, para, respectivamente, economía, cognitiva y ciencias de la computación y educación, que se iniciaron en 1997. Finalmente condujeron a la Open Archives Initiative en 1999, que permite a los repositorios institucionales operar conjuntamente, un fenómeno conocido como la interoperabilidad.

En 2001, el software denominado EPrints fue concebido para repositorios institucionales. Desde entonces, han surgido otros tipos de software para el uso de repositorios digitales, DSpace, lanzado por el Massachusetts Institute of Technology en el año 2002, como Fedora (Flexible Extensible objeto repositorio Arquitectura Digital), que comenzó en el grupo de investigación de Biblioteca Digital de la Universidad de Cornell en 1997.

En 2002, Raym Crow, consultor para la editorial académica y coalición de recursos académicos (SPARC) con sede en Washington, D.C., publica un artículo titulado “El caso para repositorios institucionales” donde le da un papel innovador al uso de los repositorios, proponiendo que además de las

instituciones académicas y científicas, las instituciones no académicas como los gobiernos podrían beneficiarse con el mantenimiento de repositorios institucionales. (Hugues, 2010, pág. 1-2)

Definición

El Repositorio Institucional es definido como: “un archivo electrónico de la producción científica de una institución, almacenada en un formato digital, en el que se permite la búsqueda y la recuperación para su posterior uso nacional o internacional” (Bustos, 2011, pág. 5).

También se lo define como: “un conjunto de servicios que una universidad ofrece a los miembros de su comunidad para la gestión y disseminación de los materiales digitales creados por la institución y sus miembros” (Lynch, 2003, pág. 22).

Se destaca la consideración de servicio que se da al repositorio, como algo dinámico al servicio de la comunidad, más allá de un depósito pasivo de documentos digitales.

Por tanto, a partir de las definiciones de los autores aquí expuestos, se concluye que un repositorio institucional es:

- Un espacio digital que disponen las instituciones para divulgar sus resultados de investigación; ofreciendo a los usuarios acceso gratuito y rápido al patrimonio de la universidad.
- Brindan la posibilidad de preservar la memoria intelectual de la institución.
- El espacio donde los investigadores pueden hacer visible sus producciones, para que el mundo conozca sus aportaciones y posibilita el intercambio de conocimientos entre investigadores de distintas instituciones.

3.3.1 Tipos de repositorios

Los repositorios se dividen en dos categorías principales: Repositorios temáticos y repositorios institucionales:

Repositorios temáticos

Los “repositorios temáticos” almacenan y proporcionan acceso a la producción académica de un área temática particular.

Un ejemplo son los repositorios en base a una disciplina o tema como SSOAR (Repositorio de Acceso Abierto de Ciencias Sociales) un servidor de textos completos orientado a las ciencias sociales.

Repositorios institucionales

Los “repositorios institucionales” son desarrollados por organismos políticos, sociales y educativos como universidades e institutos o asociaciones, que permiten a sus miembros preservar y difundir la producción intelectual y otros materiales en formato digital, para colocarlos a disposición del público, está principalmente enfocada a tesis doctorales, investigaciones y revistas temáticas. El contenido de estos repositorios es definido por la institución que lo desarrolla, pueden ser académicos, científicos, audiovisuales, de aprendizaje, etc.

Las principales características de un repositorio destacadas en cualquiera de sus clasificaciones son: su naturaleza institucional, su carácter científico, acumulativo y perpetuo, su carácter abierto e interoperable con otros sistemas.

3.3.2 Beneficios:

En cuanto a los beneficios que aportan los repositorios institucionales a la comunicación académico-científica, las licenciadas Gilda Flores y Nancy Sánchez señalan lo siguiente:

- Permiten a la institución elevar la visibilidad de sus investigaciones al ofrecer acceso a las obras de sus miembros.
- Las organizaciones científicas y académicas de todo el mundo obtienen ventajas de un acceso más fácil y rápido a las investigaciones desarrolladas en otras instituciones.
- La inclusión de un trabajo científico aumenta la proyección del perfil del autor a escala mundial y el impacto de la investigación realizada.
- Permiten realizar estudios de producción científica e impacto de la investigación.
- Favorecen la preservación de las investigaciones producidas.

La gran ventaja que proporcionan estos sistemas es que ayudan a la Institución a desarrollar un enfoque coherente y coordinado para la captura, identificación, almacenamiento, conservación y recuperación de sus contenidos digitales. Un tratamiento gestionado de estos contenidos aumenta las oportunidades para un uso más efectivo de los resultados de la actividad de la Institución y estimula la colaboración entre las diferentes disciplinas y unidades. (López, 2006, párr. 4)

3.4 Marco legal

El marco legal de acuerdo al concepto encontrado en el diccionario de términos legales, es el “conjunto de normas y tratados internacionales que proporcionan las bases sobre las cuales se regulará un tema determinado”, por lo tanto en el proceso de creación de un repositorio es muy importante conocer en detalle cada uno de los puntos relacionados con la propiedad intelectual, derechos de autor y licencias.

3.4.1 La propiedad intelectual

La propiedad intelectual se define como: “las creaciones de la mente: las invenciones, las obras literarias y artísticas, los símbolos, los nombres, las imágenes y los dibujos y modelos utilizados en el comercio” ((OMPI), Organización Mundial de Propiedad Intelectual).

La propiedad intelectual se divide en dos categorías:

La propiedad industrial: Incluye las invenciones, patentes, marcas, dibujos y modelos industriales e indicaciones geográficas de procedencia.

El derecho de autor y los derechos conexos: Abarca las obras literarias y artísticas, tales como las novelas, los poemas y las obras de teatro, las películas, las obras musicales, las obras de arte, tales como los dibujos, pinturas, fotografías y esculturas, y los diseños arquitectónicos.

Los derechos relacionados con el derecho de autor son los derechos de los artistas intérpretes y ejecutantes sobre sus interpretaciones y ejecuciones, los derechos de los productores de fonogramas sobre sus grabaciones y los derechos de los organismos de radiodifusión sobre sus programas de radio y de televisión.

3.4.2 Organización Mundial de la Propiedad Intelectual (OMPI)

La OMPI es uno de los 16 organismos especializados del Sistema de Naciones Unidas, creado en 1967 con la firma del Convenio de Estocolmo.

Su sede se encuentra en Ginebra (Suiza), la OMPI tiene a su cargo la administración de 24 tratados internacionales que abordan diversos aspectos de la regulación de la propiedad intelectual. La Organización tiene 185 Estados miembros. Su actual Director General es el Dr. Francis Gurry.

La OMPI promueve la innovación y la creatividad al servicio del desarrollo económico, social y cultural de todos los países, por medio de un sistema internacional de propiedad intelectual equilibrada y eficaz. Se dedican al uso de la propiedad intelectual (patentes, derecho de autor, marcas, diseños (dibujos y modelos), etc.) como medio de estimular la innovación y la creatividad.

Fomentan el desarrollo y el uso del sistema internacional de P.I. por medio de:

- **Servicios:** Administran sistemas que facilitan la obtención de protección a nivel internacional para las patentes, las marcas, los diseños y las denominaciones de origen, y la solución de controversias de P.I.
- **Legislación:** Contribuyen a desarrollar el marco jurídico internacional de P.I. en concordancia con las necesidades de la sociedad a medida que éstas evolucionan.
- **Infraestructura:** Crean redes de colaboración y plataformas técnicas, entre las que figuran bases de datos y herramientas gratuitas para el intercambio de información, a fin de compartir conocimientos y simplificar las transacciones de P.I.
- **Desarrollo:** Fortalecen las capacidades de uso de la P.I. en favor del desarrollo económico. ((OMPI), Organización Mundial de Propiedad Intelectual, párr. 11)

Asimismo, colaboran con los Estados miembros y sectores interesados para dar a conocer más adecuadamente la P.I. y cultivar su respeto a escala mundial. Proporcionan estadísticas y análisis económicos, y contribuyen a hallar soluciones basadas en la P.I. para afrontar los desafíos mundiales.

3.4.3 Instituto Ecuatoriano de Propiedad Intelectual (IEPI)

El IEPI, es el organismo administrativo competente para propiciar, promover, fomentar, prevenir, proteger y defender a nombre del Estado Ecuatoriano, los derechos de propiedad intelectual reconocidos en la Ley, en los tratados y convenios internacionales.

Antes de su creación existían en diferentes estamentos gubernamentales áreas especializadas que administraban estos derechos; así por ejemplo el derecho de autor estaba bajo la responsabilidad del Ministerio de Educación, la propiedad industrial bajo la batuta del Ministerio de Industrias y las Obtenciones Vegetales regidas por el Ministerio de Agricultura.

Pero fue el 19 de mayo de 1998 que se crea un solo organismo con el fin de agrupar todas las áreas de la protección a la creación y es cuando se publica en el Registro Oficial No. 320, en la nueva Ley de Propiedad Intelectual, la instauración del Instituto Ecuatoriano de la Propiedad Intelectual IEPI que “ejercerá las atribuciones y competencias establecidas por la Ley de Propiedad Intelectual será considerado

como la oficina nacional competente para los efectos previstos en las decisiones de la Comisión de la Comunidad Andina” ((IEPI), Instituto Ecuatoriano de Propiedad Intelectual, 1998).

Sin embargo, fue en 1999 cuando empezó a operar el Instituto como tal, de ahí en adelante se han dado varias transformaciones tendientes a conformar una entidad sólida, adaptable a los cambios del mundo que sin perder su esencia busca la excelencia en defensa de los derechos de Propiedad Intelectual.

3.4.4 Asociación Interamericana de Propiedad Intelectual (ASIFI)

La ASIFI, fue fundada en 1897, es el organismo más antiguo de los cerca de 200 organismos internacionales privados en materia de propiedad intelectual incluidos los multilaterales y regionales.

Desde su creación a la fecha, ASIFI, por la actuación de sus diferentes Comités Ejecutivos, Comités de Trabajo y reuniones celebradas a todo lo largo y ancho de la región, ha estado atenta a la evolución positiva y acelerada que ha registrado la propiedad intelectual a nivel mundial, respondiendo efectiva y responsablemente a los retos y perspectivas que se han venido presentando, y cumpliendo un rol destacado como plataforma del desarrollo económico, social y normativo de nuestros países. ((ASIFI), Asociación Interamericana de Propiedad Intelectual, párr. 8)

ASIFI, como organismo regional interamericano, es miembro observador de la Organización Mundial de la Propiedad Intelectual (OMPI) y participa activamente en otros foros internacionales como, la Organización Mundial del Comercio (OMC) y la Internet Corporation for Assigned Names and Numbers (ICANN).

3.5 Derechos de autor

El derecho de autor o copyright de acuerdo a lo establecido por la OMPI es:

Un término jurídico que describe los derechos concedidos a los creadores por sus obras literarias y artísticas, protege las creaciones formales, es decir la expresión de la idea y no la idea en sí misma, atendiendo a la originalidad de la misma, es

decir, que la obra refleje de cualquier modo la personalidad del autor, independientemente del valor, el mérito, destino o la forma de expresión. ((OMPI), Organización Mundial de Propiedad Intelectual, Párr. 5)

El tipo de obras que abarca el derecho de autor incluye: obras literarias como novelas, poemas, obras de teatro, documentos de referencia, periódicos y programas informáticos; bases de datos; películas, composiciones musicales y coreografías; obras artísticas como pinturas, dibujos, fotografías y escultura; obras arquitectónicas; publicidad, mapas y dibujos técnicos.

Los autores originales de obras protegidas por el derecho de autor y sus herederos poseen el derecho exclusivo de utilizar o autorizar a terceros a que utilicen la obra en condiciones convenidas de común acuerdo.

El creador de una obra puede prohibir u autorizar:

- Su reproducción bajo distintas formas, tales como la publicación impresa y la grabación sonora.
- Su interpretación o ejecución pública, por ejemplo, en una obra de teatro o musical.
- Su grabación, por ejemplo, en discos compactos, casetes o cintas de vídeo.
- Su transmisión, por radio, cable o satélite.
- Su traducción a otros idiomas, o su adaptación, como en el caso de una novela adaptada para un guion. (Pazmiño, 2009, pág. 21)

3.5.1 Propiedad industrial

La propiedad industrial es: “un conjunto de derechos que puede poseer una persona física o jurídica sobre una invención, tiene por objeto bienes materiales de diversas clases, especialmente las soluciones técnicas y los signos distintivos” (Pazmiño, 2009, pág 18).

Debido a la diversidad de bienes inmateriales incluidos en la propiedad industrial se lo ha dividido en tres partes:

- 1. El derecho de autor:** Tutela las creaciones humanas en la literatura, las artes y las ciencias, con el agregado de los “derechos conexos”
- 2. El derecho invencional:** (conocido a veces como “derecho de patentes”), atinente a la “creación técnica”, es decir, la comprensiva de las invenciones aplicables a la industria, los diseños industriales y los modelos de utilidad
- 3. El derecho marcario:** Tiene por objeto a los signos distintivos, incluidas las marcas de productos y de servicios, los lemas y los nombres comerciales, y las indicaciones geográficas, incluidas allí las denominaciones de origen y las indicaciones de procedencia.

3.5.2 Los derechos conexos al derecho de autor

“Son los derechos que tienen los artistas, intérpretes, ejecutantes y productores de fonogramas sobre una obra musical protegida por el derecho autor” ((IEPI), Instituto Ecuatoriano de Propiedad Intelectual, párr. 6).

También tienen derechos conexos los organismos de radiodifusión quienes son titulares del derecho exclusivo de realizar, autorizar o prohibir:

- a.** La retransmisión de sus emisiones, por cualquier medio o procedimiento;
- b.** La fijación y la reproducción de sus emisiones, incluso la de alguna imagen aislada, cuando se haya hecho accesible al público por primera vez a través de la emisión de radiodifusión; y,
- c.** La comunicación al público de sus emisiones cuando estas se efectúen en lugares accesibles al público mediante el pago de un derecho de admisión.

3.5.3 Internet y los derechos de autor

Los derechos de autor, como se los conoce tradicionalmente, no constituyen un sistema del todo adecuado para la protección de la propiedad intelectual en Internet. Esta dificultad se genera, tanto por las características sociales y tecnológicas de

internet como por la distorsión misma que sufre el derecho de autor al aplicarse a la era digital debido a la inmaterialidad e intangibilidad del derecho de autor que permite que una obra circule con facilidad, llegando al punto de que una misma obra se encuentre en miles de lugares al mismo tiempo. Esta variabilidad dificulta de alguna manera el control de estos derechos.

Ante estas circunstancias se crea una encrucijada sobre la forma más equitativa de aplicar los derechos de autor:

Una protección excesiva de las obras que circulan en la Red dificultaría o haría imposible el aprovechamiento creativo de las mismas. Escribir un libro, componer una obra musical o gráfica utilizando la Red, requeriría una autorización tras otra para utilizar textos, sonidos o gráficos protegidos. Esto volvería muy oneroso y complejo el proceso. Una protección muy débil o ineficiente desmotivaría la colocación en la Red de obras de autores o productores que desean protegerlas y explotarlas económicamente. La fácil, y a veces incontrolable, reproducción de obras que la Red permite combinada con una ausencia de protección la convertiría en una zona sin derechos en la que muchos no querrían ingresar. (Grijalva, 2010, pág. 149)

El núcleo del problema entre derechos de autor y su aplicación en Internet es producido por la búsqueda del balance entre exclusión y difusión, por un lado los autores y productores deben tener derecho a que se reconozca su esfuerzo creativo y su inversión económica, sin embargo, la cultura y las ideas no pueden ser monopolizadas sino al costo de suprimir la vida cultural y educativa de la comunidad.

La publicación de obras por internet proporciona una mayor distribución y explotación a escala global, provocando en algunos casos que los autores pierdan el control de sus creaciones. Por consiguiente es necesaria la protección de las obras en los espacios virtuales, mediante la protección jurídica bajo los derechos de autor, el depósito de la página y todo su contenido, implantar licencias y establecer condiciones en las que si se realizan enlaces a sitios web, se lo haga respetando los marcos de las páginas enlazadas.

Es importante empezar a realizar propuestas para el desarrollo de políticas tecnológicas y educativas tendientes a la difusión del conocimiento, e incluir dentro de estas políticas los derechos de propiedad intelectual en la Red, mediante el rediseño de las políticas de derechos de autor que las permitan ajustarse a la era digital.

3.5.4 Proyecto GNU y el Copyleft

El proyecto **GNU** [Las siglas GNU es un acrónimo recursivo (En español se recomienda pronunciarlo ñu como el antílope africano) similar a “new” en inglés]. Fue iniciado en 1983 por Richard Stallman con el objetivo de crear un sistema operativo completamente libre.

A Stallman le pareció poco viable, a corto plazo, eliminar las leyes del copyright así como las injusticias que consideraba provocadas por su prolongación, decidió trabajar dentro del marco legal existente y creó así su propia licencia de derechos de autor, la Licencia Pública General de GNU (GPL). Según el proyecto GNU:

La forma más simple de hacer que un programa sea libre es ponerlo en el dominio público, sin derechos reservados. Esto le permite compartir el programa y sus mejoras a la gente, si así lo desean. Pero le permite a gente no cooperativa convertir el programa en software privativo. Ellos pueden hacer cambios, muchos o pocos, y distribuir el resultado como un producto privativo. Las personas que reciben el programa con esas modificaciones no tienen la libertad que el autor original les dio; el intermediario se las ha quitado. (GNU, 2007, párr. 12)

En el proyecto GNU, el objetivo es el dar a todo usuario la libertad de redistribuir y cambiar software GNU. Si los intermediarios pudieran quitar esa libertad, el proyecto no tendría muchos usuarios, y esos usuarios no tendrían libertad. Así en vez de poner software GNU en el dominio público, lo protegen con copyleft.

Copyleft dice que cualquiera que redistribuye el software, con o sin cambios, debe dar la libertad de copiarlo y modificarlo más. Copyleft garantiza que cada usuario tiene libertad.

El copyleft se practica al ejercer el derecho de autor que consiste en permitir la libre distribución de copias y versiones modificadas de una obra u otro trabajo, exigiendo que los mismos derechos sean preservados en las versiones modificadas. La efectividad de ejercerlo puede depender de la legislación particular de cada país, pero en principio se puede utilizar para programas informáticos, obras de arte, cultura, ciencia, o cualquier tipo de obra o trabajo creativo que sea regido por el derecho de autor. (GNU, 2007, párr. 7)

El término surge en las comunidades de software libre como un juego de palabras en torno a copyright: "derecho de autor", en inglés (literalmente: "derecho de copia") con otro sentido, el de left: pretérito del verbo dejar o permitir. Se considera que una licencia libre es copyleft cuando además de otorgar permisos de uso, copia, modificación y redistribución de la obra protegida, contiene una cláusula que dispone una licencia similar o compatible a las copias y a las obras derivadas.

El copyleft es una forma de usar los derechos de autor en un programa. No implica abandonar los derechos de autor, ya que, si se abandonasen, el uso del copyleft sería imposible.

Sus partidarios lo proponen como alternativa a las restricciones que imponen las prácticas tradicionales de los editores y de la industria del entretenimiento al ejercer los derechos patrimoniales que detienen y gestionan para los autores, a la hora de autorizar hacer, modificar y distribuir copias de una obra determinada. Se pretende así ofrecerle a un autor la posibilidad de liberar una obra, escogiendo una licencia libre que permita su utilización, copia, modificación y redistribución, al mismo tiempo que, mediante el copyleft, se garantiza que se preserven estas libertades para cualquier receptor de una copia, o de una versión derivada.

Para cubrir un programa con «copyleft» se debe, en primer lugar, declarar que sus derechos están reservados (tiene copyright). Después deben añadirse unos términos de distribución, los cuales son un instrumento legal que dotará a todo el mundo de los derechos de utilizar, modificar, y redistribuir el código del programa o de cualquier programa derivado del mismo, pero sólo si los términos de distribución no son alterados. Así, el código y las libertades se hacen legalmente inseparables.

3.6 Las licencias

La licencia es:

Un contrato mediante el cual una persona recibe de otra el derecho de uso, de copia, de distribución, de estudio y de modificación (en el caso del Software Libre) de varios de sus bienes, normalmente de carácter no tangible o intelectual, pudiendo darse a cambio del pago de un monto determinado por el uso de los mismos. Estos activos son propiedad del otorgante, y pueden ser bienes de propiedad intelectual como una marca, patentes o tecnologías. También pueden ser objeto de licencia otros bienes de carácter intangible como la distribución de obras intelectuales. (Valleta, 2007, pág. 378)

Todas las licencias presentan tres partes:

- Unas condiciones a cumplir
- Unos derechos cedidos por el titular del copyright
- Una limitación de responsabilidad

3.6.1 Las licencias Creative Commons

¿Qué es Creative Commons?

Creative Commons es: “una organización sin fines de lucro de los Estados Unidos fundada en 2001 por Lawrence Lessig que permite el intercambio y uso de la creatividad y el conocimiento a través de herramientas legales gratuitos” (Creative Commons, 2012, párr. 1).

Las licencias Creative Commons no son una alternativa al copyright. Trabajan junto con el copyright y le permiten modificar los términos de derechos de autor que mejor se adapte a sus necesidades.

Las licencias y herramientas de derechos de autor Creative Commons, generan un equilibrio dentro del escenario tradicional de "todos los derechos reservados" que crean las leyes de propiedad intelectual.

Estas licencias Creative Commons están disponibles en 43 jurisdicciones diferentes de todo el mundo, junto con otras 19 más en desarrollo. Las licencias para jurisdicciones fuera de los Estados Unidos están bajo la competencia de Creative Commons International.

Gráfico 6. Licencias Creative Commons



Atribución
(BY)

El beneficiario de la licencia tiene el derecho de copiar, distribuir, exhibir y representar la obra y hacer obras derivadas siempre y cuando reconozca y cite la obra de la forma especificada por el autor o el licenciante.



No Comercial
(NC)

El beneficiario de la licencia tiene el derecho de copiar, distribuir, exhibir y representar la obra y hacer obras derivadas para fines no comerciales.



No Derivadas
(ND)

El beneficiario de la licencia solamente tiene el derecho de copiar, distribuir, exhibir y representar copias literales de la obra y no tiene el derecho de producir obras derivadas.








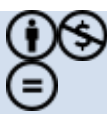
Compartir Igual
(SA)

El beneficiario de la licencia tiene el derecho de distribuir obras derivadas bajo una licencia idéntica a la licencia que regula la obra original.

Fuente: Creative Commons

Existen seis licencias de Creative Commons:

Gráfico 7. Licencias Creative Commons

Atribución	(CC BY)	
Atribución-Compartir Igual	(CC BY-SA)	
Atribución-No Derivadas	(CC BY-ND)	
Atribución-No Comercial	(CC BY-NC)	
Atribución-No Comercial-Compartir Igual	(CC BY-NC-SA)	
Atribución-No Comercial-No Derivadas	(CC BY-NC-ND)	

Fuente: Creative Commons

Todas exigen la condición de Atribución. La condición de Compartir Igual (derivadas bajo la misma licencia) y la de No Derivadas son incompatibles entre sí, y es posible no incluir ni una ni otra. Igualmente la condición de No Comercial es opcional.

3.6.2 Licencias de dominio público

Existen dos licencias Creative Commons para el dominio público, es decir, para que los trabajos puedan ser redistribuidos y manipulados de manera completamente libre y sin restricciones, ya sea comercial o no comercialmente.

Gráfico 8. Licencias Creative Commons de dominio público

	Dedicación a Dominio Público (CC0)	El autor de esta obra ha renunciado a sus derechos de autor a la misma, pasando a formar parte del dominio público, de modo que el beneficiario puede usar la obra libremente para cualquier fin sin necesidad de solicitar permiso al autor de tal obra.
--	---	--

	Etiqueta de Dominio Público	Más que una licencia se trata de una etiqueta, la cual resalta que el trabajo ya se encuentra bajo el dominio público y que el beneficiario puede usar la obra libremente para cualquier fin sin necesidad de solicitar permiso al autor de tal obra.
--	--	---

Fuente: Creative Commons

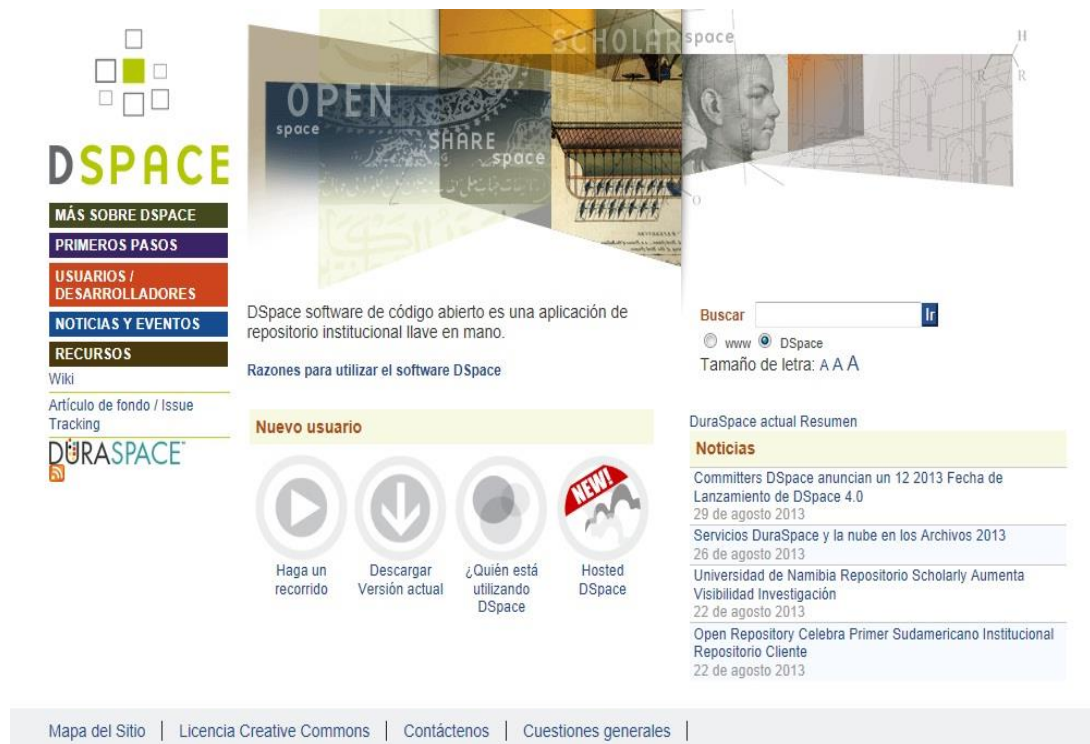
3.7 Descripción y aplicación de Dspace para la creación de un repositorio

Dspace

“Es un innovador sistema digital para repositorios que retiene, almacena, indexa, conserva y redistribuye el material de investigación en formatos digitales de una organización incluyendo texto, imágenes, imágenes en movimiento, MPEG y conjuntos de datos” (Dspace, 2012, párr. 1).

Las instituciones de investigación a nivel mundial utilizan DSpace para una variedad de necesidades de almacenamiento digital que va desde repositorios institucionales hasta repositorios como objetos de aprendizaje o de manejo de grabaciones electrónicas y más.

Gráfico 9. Ventana de Dspace



Fuente: Dspace

3.7.1 Características

- Es software libre.
- Posee gran cantidad de desarrolladores y usuarios en todo el mundo.
- Es posible ajustar para adaptarlo a las necesidades institucionales.
- Utiliza y almacena todo tipo de contenidos digitales (texto, imágenes, video, etc.)
- Estructura los repositorios en comunidades y colecciones dónde las comunidades
- contienen sub-comunidades y/o colecciones y las colecciones contienen documentos.
- IMS/SCORM (utilizado para describir material educativo).
- Implementa el protocolo OAI-PMH.
- Utiliza un mecanismo para la atribución de URL's persistentes (URL's registrados con el sistema Handle System) para cada documento y para las páginas de colección y comunidad.

- Proceso de depósito adaptable y configurable al nivel de las comunidades y colecciones.
- Controles de acceso a los documentos según las exigencias del caso.
- Mecanismo para importar documentos en lote.
- Conformado por un conjunto de herramientas, a fin de gestionar contenidos digitales de acuerdo con OAIS reference model:
- Linux;
- Apache webserver
- Java;
- PostgreSQL
- Tomcat servlet engine;
- Lucene search engine

3.7.2 Principales razones para utilizar DSpace

- Tiene la comunidad más grande de usuarios y desarrolladores de todo el mundo
- Es software libre de código abierto
- Es completamente personalizable para adaptarse a sus necesidades
- Es utilizado por las instituciones educativas, gubernamentales, privados y comerciales
- Puede ser instalado fuera de la caja: (viene con una interfaz basada en la web fácilmente configurable, que cualquier administrador de sistemas puede instalar en un solo Linux, Mac OSX o Windows)
- Se puede gestionar y conservar todo tipo de contenido digital

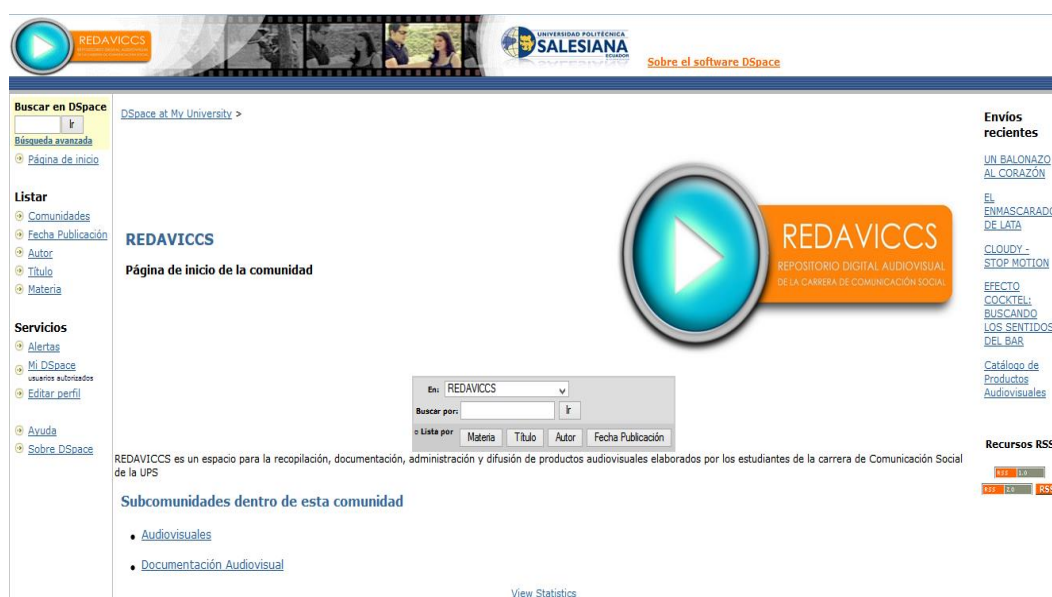
3.8 Prototipo del Repositorio Audiovisual de la UPS creado con software Dspace

Página principal de REDAVICCS

- Para visualizar los contenidos dar un clic en REDAVICCS



- Dentro de REDAVICCS aparecerán dos subcomunidades: Audiovisuales y Documentación Audiovisual.



- Si da clic en Audiovisuales lo llevará a la siguiente página:

Buscar en DSpace

Búsqueda avanzada

Página de inicio

Listar

Comunidades

Fecha Publicación

Autor

Título

Materia

Servicios

Alertas

Mi DSpace

usuarios autorizados

Editar perfil

Ayuda

Sobre DSpace

DSpace at My University >

REDAVICCS >

Audiovisuales

Página de inicio de la comunidad

Enc: Audiovisuales

Buscar por:

Ir

Lista por: Materia Título Autor Fecha Publicación

Colecciones en esta comunidad

- Los Videos más destacados de la UPS

Selección de los mejores videos de la Carrera de Comunicación Social

View Statistics

Envíos recientes

UN BALONAZO AL CORAZÓN

EL ENMASCARADO DE LATA

CLOUDY - STOP MOTION

EFFECTO COCKTEL: BUSCANDO LOS SENTIDOS DEL BAR

LOS POLÍTICOS

Recursos RSS

DSpace Software Copyright © 2002-2008 MIT and Hewlett-Packard - Comentarios

- Para visualizar los contenidos de esa sub comunidad: dar un clic en la opción Título

Buscar en DSpace

Búsqueda avanzada

Página de inicio

Listar

Comunidades

Fecha Publicación

Autor

Título

Materia

Servicios

Alertas

Mi DSpace

usuarios autorizados

Editar perfil

Ayuda

Sobre DSpace

DSpace at My University >

REDAVICCS >

Audiovisuales >

Los Videos más destacados de la UPS >

Buscar "Los Videos más destacados de la UPS" por Título

Ir a: 0-9 A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z

O introducir las primeras letras:

Buscar

Ordenar por: Título

En orden: Ascendente

Resultados por página: 20

Autor/Registro: Todo

Update

Mostrando resultados 1 a 10 de 10

Fecha de publicación	Título	Autor(es)
8-sep-2013	2045 CLONES EN QUITO	Maldonado, Fabricio; Maldonado, Ali; Qbando, Luis; Gonzalez, Jonathan; Manobanda, Milton; Gavilanez, Gustavo; Pazmiño, Alvaro
4-oct-2013	CLOUDY - STOP MOTION	Lincango, Raquel; Salazar, Amelia
4-oct-2013	EFFECTO COCKTEL: BUSCANDO LOS SENTIDOS DEL BAR	Vaca, Marcelo; Proaño, Daniel; Oña, Alex
8-sep-2013	EL CÁNTARO	Morales, Joan; Vaca, Marcelo; Proaño, Daniela; Cruz, Diana; Oña, Alex
4-oct-2013	EL ENMASCARADO DE LATA	Correa, Liseth; Guarderas, Catherine; Cadena, Priscila; Espinoza, Cristina; Armas, Jeanneth; Rauber, Fabrizio; Zurita, Carlos
8-sep-2013	EL OJO CÚBICO (Documental)	Paredes, Isabel; Lara, Cristina; Christiancen, Marcia; Arcos, David; Isa, Fabiano; Crocco, Liliana
8-sep-2013	INVISIBLES (Documental)	Ontaneda, Daviana; Espinoza, Carla; Herrera, Lilian; Lema, Elizabeth
22-sep-2013	LOS POLÍTICOS	Santiana, Natalia; Isa, Franklin
8-sep-2013	PLPG TODO LO QUE PUEDA SALIR MAL, SALDRÁ MAL	Pabon, Danisio; Mena, Nathalie; Balarezo, Andrés; Buñay, Grace; Almeida, Mayra; Cartolini, Natalia
4-oct-2013	UN BALONAZO AL CORAZÓN	Galvez, Violeta; Torres, Diego; Calderón, Evelyn; Muñoz, Gabriela; Jimenez, Maria José; Castillo, Paola

Mostrando resultados 1 a 10 de 10

- Para ver el contenido de los archivos: dar un clic sobre el título del archivo que desea ver.

The screenshot shows the DSpace repository interface. At the top, there are logos for REDAVICCS and SALESIANA, along with the text 'Sobre el software DSpace'. The main content area displays the following information:

- Buscar en DSpace:** Search bar and links for 'Búsqueda avanzada' and 'Página de inicio'.
- Listar:** Links for 'Comunidades', 'Fecha Publicación', 'Autor', 'Título', and 'Materia'.
- Servicios:** Links for 'Alertas', 'Mi DSpace', 'Editar perfil', 'Ayuda', and 'Sobre DSpace'.
- Item Details:**
 - Título:** EL ENMASCARADO DE LATA
 - Autor:** Correa, Liseth; Guarderas, Catherine; Cadena, Priscila; Espinoza, Cristina; Armas, Jeaneth; Rauber, Fabrizio; Zurita, Carlos
 - Palabras clave:** CORTOMETRAJE
 - Fecha de publicación:** 4-oct-2013
 - Resumen:** Camilo desde que era un niño queda impresionado con la lucha libre, admiraba al luchador mexicano EL SANTO, al crecer decide aventurarse en el mundo de la lucha libre, logrará convertirse en un gran luchador?
 - URI:** <http://hdl.handle.net/123456789/28>
 - Aparece en las colecciones:** [Los Videos más destacados de la UPS](#)
- Ficheros en este ítem:**

Fichero	Descripción	Tamaño	Formato	
EL ENMASCARADO DE LATA.mpg		79,71 MB	MPEG	Visualizar/Abrir

At the bottom, there is a note: 'Los ítems de DSpace están protegidos por copyright, con todos los derechos reservados, a menos que se indique lo contrario.'

- En la parte inferior de la página encontrará la opción **VISUALIZAR/ABRIR**, clic en esa opción y seleccionar el programa con el que desea abrir el documento.

This screenshot shows the same DSpace repository interface as the previous one, but with a file opening dialog box overlaid. The dialog box is titled 'Abriendo EL' and contains the following information:

- Ha elegido abrir:** EL (que es: archivo MPEG (77,8 MB) de: http://localhost:9090)
- ¿Qué debería hacer Firefox con este archivo?:**
 - ☒ Abrir con: VLC media player 2.0.8
 - ☐ Guardar archivo
 - ☐ Hacer esto automáticamente para estos archivos a partir de ahora.
- Buttons:** Aceptar, Cancelar

The background shows the same item details as before, with the 'Visualizar/Abrir' link for the video file highlighted.

- El documento automáticamente se abrirá en una nueva página con su contenido.



CAPÍTULO 4

DOCUMENTACIÓN FÍSICA Y PRESERVACIÓN DIGITAL DE PRODUCTOS AUDIOVISUALES

4.1 El valor del patrimonio audiovisual

En el libro Documentación Audiovisual, se hace una aproximación al origen de la palabra patrimonio, “el término patrimonio proviene del latín “patrimonium” y significa los bienes que un hijo hereda de su padre u otros antepasados” (Caridad, Hernández, Rodríguez, & Pérez, 2011, pág. 25).

Cuando se habla de patrimonio audiovisual se tiende a relacionarlo con el cine, la televisión y todo lo que gira entorno a estas industrias, pero existe también una dimensión cultural del mundo audiovisual, que sirve como testimonio de la herencia común de una época.

La UNESCO es la organización creadora y defensora de la idea de patrimonio cultural dentro del que incluye al patrimonio audiovisual, definen al patrimonio cultural como los bienes que una nación obtiene por herencia.

Por lo tanto la importancia de conservar el patrimonio audiovisual radica en que “da testimonio sobre el desarrollo económico, político y social, la evolución de la educación, el conocimiento científico, la diversidad de culturas de naciones y comunidades diferentes, y sobre la evolución de la naturaleza y el universo y otros fenómenos” (Caridad, Hernández, Rodríguez, & Pérez, 2011, pág. 25).

Caridad resalta que para los historiadores, nada reflejará la sociedad en que vivimos como los documentales, las noticias, las producciones audiovisuales de vanguardia, las independientes, las industriales, las científicas, los anuncios publicitarios, etc. Porque todo esto forma parte de la memoria colectiva del siglo XX y XXI.

El patrimonio audiovisual de una nación abarca:

1. Las grabaciones sonoras, radiofónicas, cinematográficas, de televisión, en vídeo y otras producciones que incluyen imágenes en movimiento y/o grabaciones sonoras, esté o no destinadas principalmente a la difusión pública.
2. Los objetos, materiales, obras y elementos inmateriales relacionados con los medios audiovisuales, desde los puntos de vista técnico, industrial, cultural, histórico u otro; comprenden los materiales relacionados con las industrias cinematográfica, radiotelevisiva y de grabación, como las publicaciones, los guiones, las fotografías, los carteles, los materiales publicitarios, los manuscritos y creaciones diversas entre las que se cuentan los vestuarios y los equipos técnicos.
3. Conceptos como la perpetuación de técnicas y entornos caídos en desuso asociados con la reproducción y presentación de esos medios. (Monasterio, 2005, pág. 56-57)

4.2 Preservación física del patrimonio audiovisual

La preservación física involucra todas las acciones preventivas que contribuyan al buen estado del acervo documental, con el objeto de eliminar el daño ocasionable, no el ocasionado, para ello existen algunos criterios de preservación que se debe tomar en cuenta:

1. Propiciar un medio ambiente idóneo a las necesidades de permanencia y durabilidad de los documentos. Para ello, es necesario conocer:
 - a) La composición física y química de los documentos almacenados en el área de depósito, así como sus reacciones ante factores y mecanismos de alteración.
 - b) Las causas potenciales de su deterioro.
2. Establecer políticas racionales de facilitación a los documentos, con el objeto de protegerlos de la excesiva manipulación. Para ello, se recomienda:
 - a) Seleccionar los documentos más valiosos y representativos de todo el acervo documental y hacer una réplica o copia de ellos para salvaguardar los originales. (Narváez, 1995, pág. 2-3)

Parte fundamental en este proceso es también realizar la documentación cuidadosa de los productos audiovisuales, que nos permitan tener el control de su ubicación y estado físico, al respecto Edmondson para quién la “buena organización” es un punto vital en este procedimiento, recomienda “realizar un inventario detallado de los distintos soportes, etiquetar y documentar la naturaleza y el estado de conservación de los soportes a fin de que puedan ser manejados y recuperados de manera permanente” (Edmondson, 2004, pág. 71).

Evitar la pérdida del patrimonio audiovisual, en el caso de daño a la información a causa de obsolescencia de hardware y software transformaciones en la tecnología, u otras razones, dependerá de las políticas de preservación física que se establezcan en el momento de procesar información o de salvaguardarla.

4.2.1 Soportes y medios

Existe una amplia gama de términos para distinguir a cada uno de los objetos materiales que alojan las imágenes en movimiento y el sonido grabado en las colecciones o fondos de los archivos audiovisuales.

A continuación se mencionarán algunos términos destacados:

- **Soporte:** Son cada uno de los objetos materiales (discos, rollos de cinta o de película, casetes, etc.)
- **Medio:** Corresponde al tipo de material que se utilice (impresión en vinilo, película fotográfica, cinta de vídeo, etc.)
- **Formato:** Son los distintos tamaños, formas y configuraciones que poseen los medios.
- **Película:** Es una tira perforada de nitrato, acetato o poliéster que contiene imágenes secuenciales y/o una banda sonora. También hace referencia a las distintas formas de positivo o negativo transparentes que se utilizan en la fotografía fija. Este término y ha ido adquiriendo otros sentidos más amplios que evocan las imágenes en movimiento en general y determinados tipos de obra.

- **Cinta:** Es una tira de poliéster con revestimiento magnetizado que contiene información de audio y/o de vídeo. Se utiliza en muy diversos formatos magnetofónicos y de casete.
- **Disco:** Hace referencia a una amplia gama de formatos de soporte de sonido y/o de imagen que llevan más de un siglo en circulación, desde las grabaciones analógicas de sonido en 78 rpm (revoluciones por minuto) a los actuales formatos de disco compacto digital (CD) y disco de video digital (DVD).
- El nombre más habitual de algunos soportes es el de acrónimos comunes o patentados, como es el caso de CD, CD-R, DVD, VCD, VCR o casete compacto.

4.2.2 Archivos audiovisuales

El archivo audiovisual es: “una organización o un departamento de una organización cuyo cometido, que podrá estar establecido por ley, consiste en facilitar el acceso a una colección de documentos audiovisuales y del patrimonio audiovisual mediante actividades de acopio, gestión, conservación y promoción” (Edmondson, 2004, pág. 27).

Este tipo de archivos “Abarca todos los aspectos relacionados con la custodia y la recuperación de los documentos audiovisuales, la administración de los lugares en que éstos se depositan y las organizaciones encargadas con el desempeño de estas funciones” (Edmondson, 2004, pág. 29).

Los archivos audiovisuales abarcan diferentes modelos, tipos e intereses institucionales tales como:

- **Los archivos de radiodifusión**
- **Los archivos de programación**
- **Los museos audiovisuales**
- **Los archivos audiovisuales nacionales**
- **Los archivos universitarios y académicos**
- **Los archivos temáticos y especializados**

- **Los archivos de estudios**
- **Los archivos regionales, de ciudades y de municipios**
- **Las grandes colecciones**

De toda esta gama de modelos de archivo, el archivo universitario y académico es el que más se acopla a lo propuesto en este proyecto.

Rivas hace una descripción de los archivos universitarios y académicos en la que se destaca su función e importancia:

En todo el mundo hay numerosas universidades e instituciones académicas en las que existen archivos de grabaciones sonoras, vídeos o audiovisuales en general. La mayoría se fundaron ante la necesidad de prestar servicio a los cursos universitarios, pero algunos han evolucionado con el transcurso del tiempo hasta convertirse en entidades de envergadura de ámbito nacional o internacional y han diversificado sus recursos financieros y establecidos importantes programas de preservación y restauración. Algunos han continuado por la vía de la "programación" y han acumulado una gran experiencia técnica en este campo. Otros más siguen siendo pequeños y se centran en un "nicho" profundizando su especialización en él. (Rivas, 2003, pág. 3-4)

4.2.3 Conservación y acceso

El acceso y la conservación guardan una relación de interdependencia, el acceso puede considerarse parte integrante de la conservación, pero para una mejor comprensión se hará una definición por separado de cada uno de los términos.

Conservación

Es el conjunto de elementos necesarios para garantizar la accesibilidad permanente (indefinida) de un documento audiovisual en el máximo estado de integridad. Puede constar de una larga lista de procedimientos, principios, actitudes, instalaciones y actividades, como por ejemplo:

1. La conservación y la restauración del soporte.
2. La reconstrucción de la versión definitiva.

3. La labor de copia y procesamiento del contenido visual y/o sonoro.
4. El mantenimiento de los soportes en condiciones de almacenamiento adecuadas.
5. La recreación o emulación de procedimientos técnicos, equipo y entornos de presentación en desuso.
6. La investigación y el acopio de información con vistas a prestar apoyo a estas actividades.

Acceso

Hace referencia a cualquier tipo de uso que se haga de los fondos, servicios o conocimientos de un archivo, con inclusión de la reproducción directa de material sonoro e imágenes en movimiento que formen parte de la colección y la consulta de fuentes de información sobre el material sonoro y las imágenes en movimiento integrantes de la colección y sobre las materias que representan.

Edmondson manifiesta que el acceso puede tener carácter activo (iniciado por la propia institución) o reactivo (iniciado por los usuarios de la institución). Una fase ulterior puede consistir en facilitar copias de material selecto que se preparan siguiendo las instrucciones del usuario.

El acceso activo: abarca la retransmisión periódica por radio o televisión de material procedente de los fondos, proyecciones públicas, el préstamo de copias o grabaciones con fines de presentación fuera del archivo, la preparación de versiones reconstruidas de películas o programas que sólo existen en versión parcial o deteriorada, la creación de productos inspirados en los fondos (CD, DVD, VCR) para aumentar la disponibilidad universal del material, la digitalización del material y la disponibilidad en línea y todo tipo de exposiciones, conferencias y ponencias.

4.3 Preservación del patrimonio digital en Ecuador

En el Ecuador, la oficina de la UNESCO en Quito, publicó en marzo de 2003, las “Directrices para la Preservación del Patrimonio Digital” elaborado por la Biblioteca Nacional de Australia, que fueron aprobadas en octubre de 2003 en la trigésimo segunda Conferencia General de la UNESCO.

El contenido de dicha publicación hace referencia al enorme tesoro de información digital producida hoy en día en prácticamente todas las áreas de las actividades humanas, concebida para ser consultada con computadoras y la creciente amenaza de pérdida o desaparición que enfrenta dicho tesoro sino se elaboran técnicas y políticas específicas para su conservación. (UNESCO, 2003, pág. 5)

El 11 de febrero de 2005, se llevó a cabo el “I Taller para la Preservación del Patrimonio Digital”, organizado por la oficina de la UNESCO, en el que se presentaron las “Directrices para la Preservación del Patrimonio Digital” anteriormente mencionadas, así como el proyecto "Aplicación de las DPPD en el DMQ", su principal objetivo es aplicar en la ciudad de Quito las Directrices aprobadas, el comité técnico de este proyecto está conformado por: la oficina de la UNESCO en Quito, el Municipio Metropolitano de Quito, La Escuela Politécnica Nacional y El Archivo de la Cancillería del Ecuador.

4.3.1 Patrimonio digital

En líneas anteriores ya se explicó el significado de patrimonio, ahora es importante dar a conocer los elementos que lo conforman y el valor que tiene el patrimonio digital.

El patrimonio digital se compone:

De elementos informáticos de valor perdurable, dignos de ser conservados para las generaciones futuras, y que proceden de comunidades, industrias, sectores y regiones diferentes. No todos los elementos digitales poseen un valor permanente, pero, cuando es el caso, su preservación debe enfocarse con una actitud dinámica si se desea mantener la continuidad del patrimonio digital. (UNESCO, 2003, pág. 29)

El patrimonio es, o debería ser, algo que se transmite de generación en generación porque tiene un valor en sí mismo como un referente de las características socio-culturales del período en el que fue creado.

4.3.2 Tipos de patrimonio digital

A continuación se detallarán varios tipos de patrimonio digital existentes, con el tiempo el listado se expandirá debido a la capacidad innovadora de la tecnología, por el momento los objetos que componen el patrimonio digital son los siguientes:

- Las publicaciones electrónicas, que ponen la información a disposición de un vasto número de lectores y se distribuyen por medios diversos, incluida la difusión en línea a través de la Malla Mundial, o en soportes portátiles como los CD, DVD, disquetes y diversos dispositivos de lectura electrónica. A veces, una misma publicación combina estos dos tipos de acceso a diferentes partes de ella. Al igual que sus medios de distribución, las publicaciones digitales pueden clasificarse por géneros, algunos ya conocidos en los formatos de publicación tradicionales, como las monografías y los fascículos, y otros más difíciles de definir, como son los sitios Web y las revistas electrónicas.

Algunas de las publicaciones se editan en forma definitiva, mientras que otras evolucionan con el tiempo, pues sus creadores aprovechan el potencial interactivo de Internet. El número de publicaciones impresas sigue aumentando, pero es cada vez más frecuente que las publicaciones aparezcan también en versión digital e incluso sólo en este formato. Los editores comerciales y no comerciales producen publicaciones digitales, así como millones de otras personas que no se consideran editores.

- Los documentos "semi-publicados"; por ejemplo, artículos anticipados y tesis conservadas en formato informático, y otros archivos de uso restringido dentro de comunidades específicas como universidades y sociedades académicas.

- Los registros de actividades, transacciones, correspondencia, etc., tanto personales como de diversos organismos. En el mundo entero, gran parte de los registros de empresas y organismos oficiales se conservan en sistemas archivísticos electrónicos. Asimismo, el correo electrónico, los mensajes de grupos de discusión, los anuncios electrónicos, los boletines electrónicos (*blog*) y las cámaras web (que son interacciones dinámicas e informales posibilitadas por la tecnología digital) también pueden contener información valiosa dentro de una gran profusión de datos.
- Los conjuntos de datos recolectados para registrar y analizar, entre otros, los fenómenos científicos, geoespaciales, espaciales, sociológicos, demográficos, educativos, sanitarios y medioambientales.
- Los materiales educativos utilizados por los sistemas de enseñanza asistida por computadora.
- Las herramientas informáticas, como las bases de datos, los modelos, las simulaciones y los programas informáticos.
- Los documentos inéditos únicos, como informes de investigación, narraciones orales de historia y folclor.
- Los “manuscritos” electrónicos, como borradores de escritos y correspondencia personal.
- Los productos de entretenimiento, de carácter comercial o no, creados por las empresas cinematográficas, de música, de juegos o de radio y televisión.
- Las obras gráficas y las fotografías documentales realizadas por medios digitales.
- Las copias digitales de imágenes, sonidos, textos y objetos tridimensionales efectuadas a partir de originales no digitales.

4.3.3 Preservación digital

La preservación digital es: “Todo proceso destinado a garantizar la accesibilidad permanente de los objetos digitales” (UNESCO, 2003, pág. 37).

Para ello, es necesario encontrar las maneras de representar lo que se había presentado originalmente a los usuarios mediante un conjunto de equipos y programas informáticos que permiten procesar los datos.

Para lograrlo, es necesario que los programas de preservación comprendan y gestionen los objetos digitales desde cuatro puntos de vista:

- **Como objetos materiales:** constituidos por "inscripciones" (usualmente los estados binarios "activo" o "inactivo") en el medio que sirve de soporte, como por ejemplo, discos o cintas. (Aunque a menudo se tiene la impresión de que existen en el "cibespacio", incluso los recursos en línea tienen que existir en soportes materiales en alguna parte).
- **Como objetos lógicos:** es decir, un código comprensible para las computadoras, cuya existencia en un momento dado depende de las inscripciones físicas, pero no está vinculada a un soporte en particular.
- **Como objetos conceptuales:** que tienen un significado para el ser humano, contrariamente a los objetos lógicos o materiales que los codifican en un determinado momento. (Se pueden reconocer como el resultado presentado al usuario).
- **Como grupos de elementos esenciales:** que contienen el mensaje, el propósito o las características por las que se ha decidido preservar el material.

La mayor amenaza para la continuidad digital es la desaparición de los medios de acceso. No puede decirse que se han conservado los objetos digitales si, al ya no existir los medios de acceso, resulta imposible utilizarlos. El objetivo de la

preservación de los objetos digitales es mantener su accesibilidad, es decir, la capacidad de tener acceso a su mensaje o propósito esencial y auténtico.

4.3.4 La continuidad digital

La continuidad es de acuerdo al significado encontrado en el diccionario on line wordreference “la unión que tienen entre sí las partes de un todo continuo”. Para conservar la continuidad se han creado un conjunto de medidas denominadas bajo el nombre de preservación digital.

La continuidad del patrimonio digital es indispensable, los medios audiovisuales documentan la historia del mundo actual y venidero y para que nada de esto se pierda o distorsione se debe tener en cuenta las amenazas a las que están expuestos los archivos digitales:

- Por lo general, los soportes utilizados para almacenar estos objetos digitales son inestables y se deterioran al cabo de pocos años o décadas.
- La utilización de los objetos digitales depende de medios de acceso que funcionan de manera específica, tratándose a menudo de combinaciones complejas de equipos y programas informáticos, que suelen dejar de estar vigentes en pocos años y son reemplazados por otros medios de funcionamiento distinto.
- Los objetos digitales pueden perderse en caso de ocurrir desastres como incendios, inundaciones, averías de los equipos y ataques directos o con virus, que dañan los datos almacenados y los sistemas operativos.
- Las barreras de acceso (protección con clave, cifrado, dispositivos de seguridad o vías de acceso altamente codificadas) pueden impedir el acceso permanente de manera mucho más restrictiva que la prevista originalmente.

- Puede suceder que el valor de los objetos digitales sólo se reconozca una vez que se han perdido o modificado.
- No hay nadie que acepte la responsabilidad de un objeto determinado, aunque se haya reconocido su valor.
- Quienes asuman la responsabilidad de preservación pueden no disponer de los conocimientos o recursos adecuados.
- Puede ocurrir que no haya suficientes recursos disponibles para llevar a cabo los procesos de preservación en el tiempo requerido.
- Puede resultar imposible negociar las autorizaciones legales necesarias para llevar a cabo la preservación.
- Es posible que no se disponga del tiempo o de los conocimientos necesarios para responder con suficiente rapidez a los cambios súbitos y fundamentales de la tecnología.
- Los objetos digitales pueden estar bien protegidos, pero tan mal identificados y descritos que los usuarios no podrán encontrarlos.
- Puede ocurrir que se pierda tanta información contextual, que los objetos digitales resulten incomprensibles o poco dignos de confianza, aunque sean accesibles.
- Es posible que no puedan reconocerse ciertos aspectos esenciales de la funcionalidad, como el formateo de documentos o las reglas de funcionamiento de las bases de datos, lo que puede llevar a descartar o dañar objetos durante el proceso de preservación.

4.4 Directrices para la preservación del patrimonio digital - UNESCO

4.4.1 Principios

1. Patrimonio

1. No todos los objetos digitales merecen ser conservados. El patrimonio digital está constituido únicamente por aquellos que se considera que poseen un valor permanente.

2. La continuidad de la existencia y posibilidad de consulta de los objetos dignos de ser conservados es un factor decisivo, pues, si se pierde el acceso a grandes volúmenes de datos, la posibilidad de recuperarlos es ínfima. La continuidad requiere una acción sostenida y directa (denominada *preservación digital*) y no una especie de “negligencia benigna” pasiva.

2. Preservación digital

3. No se puede decir que se han preservado objetos digitales si se ha perdido el acceso a ellos. La preservación consiste en mantener la capacidad de presentar los elementos esenciales de objetos digitales auténticos.

4. La preservación digital debe hacer frente a peligros que pueden amenazar cualquiera de los elementos del objeto digital: material, lógico, conceptual y esencial.

3. Responsabilidad

5. La preservación digital solo podrá lograrse si las entidades y las personas aceptan asumir su responsabilidad. El punto de partida de cualquier acción es una decisión a este respecto.

6. No todos tienen que hacer todo, y no todo tiene que hacerse de inmediato.

7. Sería muy conveniente que hubiese programas de preservación completos y solventes, pero es posible que no siempre puedan lograrse en todos los casos. De ser necesario, es preferible actuar, aunque no sea de manera exhaustiva ni impecable, a no hacer nada.

Más vale avanzar a pequeños pasos que no avanzar.

8. Al emprender acciones, los responsables deben tener conciencia de que existen problemas complejos. Lo importante es no provocar daños y tratar de comprender el proceso en su totalidad, así como los objetivos que se deban alcanzar, evitando tomar medidas que más adelante pongan en peligro la preservación.

9. Si se acepta la responsabilidad, ésta debe exponerse explícita y seriamente, tomando en cuenta las posibles consecuencias en otros programas de preservación y otras partes interesadas.

4. Decidir qué conservar

10. Las decisiones de selección deben ser fundamentadas, coherentes y responsables.

11. La decisión de conservar un elemento puede ser revisada posteriormente; en cambio, si se decide no preservarlo, la decisión suele ser definitiva.

5. Colaborar con los productores

12. Hoy en día, los esfuerzos de preservación tienen que hacer frente a la tendencia predominante de la tecnología digital y a sus modalidades de desarrollo y utilización.

13. Muy a menudo, los objetos digitales se crean sin intención de preservarlos a largo plazo.

14. Colaborar con los productores para influir en las normas y prácticas que aplican y sensibilizarlos a las necesidades de la preservación son, pues, actividades importantísimas.

6. Derechos

15. Los programas de preservación deben precisar su derecho legal a reunir, copiar, denominar, modificar, preservar y proporcionar acceso a los objetos digitales de los que son responsables.

7. Control

16. Los elementos del patrimonio digital deben transferirse a un lugar seguro donde puedan ser preservados, lo que supone su control, protección y gestión.

17. Los objetos del patrimonio digital deben identificarse y describirse de manera específica utilizando metadatos adecuados para el descubrimiento, la gestión y la conservación de recursos.

18. El correcto desarrollo de las acciones futuras depende de una documentación apropiada.

Es más fácil documentar las características de los productos digitales al empezar su proceso de preservación que hacerlo posteriormente.

19. Los programas de preservación deben utilizar sistemas de metadatos normalizados, a medida que se creen, para facilitar la interoperabilidad entre los programas.

20. Es necesario proteger eficazmente los vínculos entre los objetos digitales y sus metadatos, debiendo preservarse también estos últimos.

8. Autenticidad y protección de los datos

21. La autenticidad es una cuestión fundamental cuando los objetos digitales se utilizan como pruebas y también puede ser importante para otras clases de patrimonio digital.

22. Debe garantizarse la seguridad del almacenamiento y la gestión de los datos que constituyen los objetos digitales si se desea tener la posibilidad de representar objetos auténticos a los usuarios.

23. Los programas de preservación digital deben hacer frente a cada vez más problemas relacionados con la autenticidad porque tienen que utilizar muy a menudo procedimientos que entrañan modificaciones.

24. La mejor protección de la autenticidad se obtiene con medidas que garanticen la integridad de los datos y con documentos que conserven claramente la identidad de los objetos.

25. La protección de los datos se basa en los principios de seguridad y redundancia de los sistemas. En los programas de preservación, la redundancia debe incluir copias de seguridad almacenadas de manera segura, destinadas a conservar los datos a largo plazo, y no un simple ciclo de sobrescritura de nuevos datos sobre los antiguos.

9. Mantenimiento de la accesibilidad

26. El objetivo de mantener la accesibilidad es encontrar métodos económicos de garantizar el acceso cada vez que sea necesario, tanto a corto como a largo plazo.

27. Las normas constituyen la piedra angular de la preservación digital. Sin embargo, muchos programas deben encontrar métodos para preservar el acceso a objetos poco normalizados, en un entorno en el que las normas evolucionan rápidamente.

28. No convendría postergar el proceso de preservación hasta que surja una “norma de preservación digital” única.

29. El acceso a los datos digitales siempre depende de una combinación de equipos y programas informáticos, pero el grado de dependencia de herramientas específicas determina la variedad de las opciones de preservación.

30. Es razonable que los programas opten por estrategias múltiples para preservar el acceso a los datos, especialmente si se trata de colecciones diversas. Se deberán tener en cuenta los beneficios potenciales del hecho de conservar los flujos de datos originales de los objetos, así como las versiones modificadas, como un seguro contra cualquier fallo de estrategias aún inciertas.

31. Las estrategias para preservar la accesibilidad no son autónomas, sino que son respaldadas por otras responsabilidades. Además, pueden combinarse varias estrategias para obtener mejores resultados.

32. A menudo, los programas de preservación deben decidir qué niveles de pérdidas son aceptables o no, tanto en lo relativo a elementos y objetos como a necesidades de los usuarios.

10. Gestión

33. Esperar a que aparezcan soluciones completas y solventes para adoptar medidas responsables significará probablemente la pérdida del material.

34. Los programas de preservación requieren una buena gestión. Con este fin, se necesitan competencias generales en gestión y conocimientos suficientes sobre los diversos aspectos de la preservación digital para tomar las decisiones correctas en el momento adecuado.

35. La preservación digital integra la evaluación y la gestión de riesgos.

36. En general, los programas deben hacer frente a cantidades de material y problemas que sobrepasan sus capacidades. Por lo tanto, es indispensable fijar prioridades.

37. Los costos de los programas de preservación son difíciles de evaluar porque engloban muchas incertidumbres, como la constante evolución de las técnicas y tecnologías y los plazos de conservación prolongados. Si bien es cierto que los costos por unidad de información son inferiores a los de los objetos no digitales, la cantidad de información en formato digital es tan grande que los costos totales serán probablemente elevados, incluidos los de establecimiento y los recurrentes.

38. Los programas de preservación pueden empezar como proyectos piloto aunque, con el tiempo, se requerirán modelos de gestión duraderos.

39. Si bien se puede recurrir a proveedores de servicios para algunas tareas, el cumplimiento de los objetivos de preservación es responsabilidad, en último término, de los programas de preservación y de quienes los supervisan y les asignan recursos.

11. Trabajo en equipo

40. El trabajo en colaboración es a menudo una manera rentable de elaborar programas de preservación, pues aporta una amplia cobertura, ayuda mutua y los conocimientos necesarios.

41. La colaboración entraña costos y decisiones, pero también beneficios potenciales.

CONCLUSIONES

La comunicación ha logrado adaptarse a todos los cambios producidos en el sistema mediático en la era Digital, la comunicación vitaliza la creación de conceptos, el diseño de procesos, la definición de los canales de información y hasta la inspiración de emociones.

Las características de los nuevos entornos virtuales dentro de la Web 2.0 han permitido a los usuarios o cibernautas disfrutar de una experiencia comunicativa más visual evidenciada en el uso de redes sociales como Facebook o tuenti, en el uso de blogs, en el creciente número de videos difundidos y vistos en la red a través de páginas como You Tube, y en la visita a páginas que brindan la posibilidad de asistir a una exposición de arte en línea, visitar museos, mirar un film o el streaming televisivo, entre otros.

En la era de las redes y las nuevas tecnologías de la información y comunicación, se ha modificado sustantivamente la manera en que se procesa, guarda, accede, comparte y analiza la información, donde el uso de los repositorios puede llegar a ser una pieza clave para lograr incrementar la visibilidad de la producción audiovisual académica dentro y fuera del entorno universitario.

La creación del repositorio garantiza la conservación, actualización, mantenimiento y organización de los productos audiovisuales de la carrera de Comunicación Social, mediante el uso de Software Dspace, una herramienta digital de acceso libre que permite incorporar documentos de distintos formatos y tamaños.

RECOMENDACIONES

Fomentar una cultura de preservación física y digital del Patrimonio Audiovisual en la Carrera de Comunicación Social debido al gran valor que estos registros audiovisuales poseen, como lo manifiesta Caridad el Patrimonio Audiovisual “Da testimonio sobre el desarrollo económico, político y social, la evolución de la educación, el conocimiento científico, la diversidad de culturas de naciones y comunidades diferentes, y sobre la evolución de la naturaleza y el universo y otros fenómenos” (Caridad, Hernández, Rodríguez, & Pérez, 2011, pág. 25).

Se recomienda establecer por parte de los docentes en el área de Video parámetros estándar para la presentación de productos audiovisuales en sus diferentes géneros e incluir dentro de los productos una descripción detallada de los mismos, con el fin de facilitar su documentación física e inclusión al repositorio digital de la Carrera.

Asignar una persona capacitada en el manejo de repositorios digitales para que se encargue de la documentación, digitalización, almacenamiento y administración de los diferentes productos audiovisuales elaborados por los y las estudiantes de la Carrera de Comunicación Social.

Realizar una capacitación básica sobre la utilización de herramientas digitales de código abierto como son los repositorios, familiarizar a los y las estudiantes con esos entornos para que de esa manera descubran las posibilidades que estos espacios brindan, y sean capaces de hacer uso de estas herramientas para emprender propuestas creativas en el ámbito social, cultural educativo etc. Dentro y fuera de la universidad.

LISTA DE REFERENCIAS

- (ASIFI), Asociación Interamericana de Propiedad Intelectual. (s.f.). *Historia del ASIFI*.
Obtenido de sitio web de ASIFI: <http://www.asifi.org>
- (BOAI), Budapest Open Access Initiative. (septiembre de 2012). *Budapest Open Access Initiative*. Obtenido de <http://www.budapestopenaccessinitiative.org/>
- (IEPI), Instituto Ecuatoriano de Propiedad Intelectual. (1998). Decreto No. 508, Art. 1.
Registro Oficial 320, 5.
- (IEPI), Instituto Ecuatoriano de Propiedad Intelectual. (s.f.). *Derechos de autor*. Obtenido de
sitio web del IEPI: <http://www.iepi.gob.ec>
- (OMPI), Organización Mundial de Propiedad Intelectual. (s.f.). *¿Qué es la OMPI?* Obtenido
de World Intellectual property organization: <http://www.wipo.int>
- (OMPI), Organización Mundial de Propiedad Intelectual. (s.f.). *¿Qué es la PI?* Obtenido de
sitio web de la OMPI: <http://www.wipo.int>
- (OMPI), Organización Mundial de Propiedad Intelectual. (s.f.). *El derecho de autor y los
derechos conexos*. Obtenido de sitio web de la OMPI: <http://www.wipo.int>
- AFP WASHINGTON, Estados Unidos. (01 de marzo de 2010). Adolescentes adictos a la TV y
videojuegos son menos cercanos a su familia. *Diario El Universo*, pág. 1.
- Brea, J. L. (2005). *Estudios visuales: La epistemología de la visualidad en la era de la
globalización*. Madrid: Akal ediciones.
- Bustos, A. (2011). *Directrices para la creación de repositorios institucionales en
universidades y organizaciones de educación superior*. Obtenido de sitio web del
Sistema de bibliotecas y de información Universidad de Buenos Aires:
<http://www.sisbi.uba.ar/>
- Caridad, M., Hernández, T., Rodríguez, D., & Pérez, B. (2011). *Documentación Audiovisual:
Nuevas tendencias en el entorno digital*. Madrid: Síntesis.
- Castells, M. (1997). *La era de la información: Economía, sociedad y cultura*. Madrid: Alianza.
- Castells, M. (2002). *La era de la información: La sociedad red*. México DF: Siglo XXI editores.
- Castells, M. (2009). *Comunicación y poder*. Madrid: Alianza editorial.
- Cavalli, L. (2007). *La evolución de la cultura*. Barcelona: Anagrama.
- Cobo, R. C., & Pardo, K. H. (2007). *Planeta web 2.0: Inteligencia colectiva o medios fast food*.
México DF: FLACSO México.
- Creative commons. (2012). *Acerca de Creative commons*. Obtenido de sitio web de Creative
commons: <http://www.creativecommons.org>

- Dspace. (2012). *Acerca de Dspace*. Obtenido de sitio web de Dspace:
<http://www.dspace.org>
- Edmondson, R. (2004). *Filosofía y principios de los archivos audiovisuales*. París: UNESCO.
- Estrada, F. (2011). *Cultura y comunicación*. Obtenido de sitio web de Espacio Latino:
<http://www.espaciolatino.com>
- Ford, A. (1994). *Navegaciones: Comunicación, cultura y crisis*. Buenos Aires: Amorrortu editores.
- García, J. F. (2013). *Propiedad Intelectual: La información como bien público y bien privado*. Obtenido de Instituto de investigaciones sociales de la Universidad Nacional Autónoma de México: <http://www.cuib.unam.mx>
- GNU. (2007). *¿Qué es el copyleft?* Obtenido de Sistema operativo GNU: <http://www.gnu.org>
- GNU. (2007). *¿Qué es el GNU?* Obtenido de Sistema operativo GNU: <http://www.gnu.org>
- Gomez, I. (julio de 2013). *Estadísticas de usuarios de redes sociales del año 2013*. Obtenido de sitio web de concepto 05: <http://www.concepto05.com>
- Grijalva, A. (2010). *Internet y derechos de autor*. Obtenido de sitio web de la Universidad Andina Simón Bolívar: <http://www.uasb.edu.ec>
- Heidegger, M. (1996). Caminos de Bosque. En H. Cortés, & A. Leyte, *La época de la imagen del mundo* (pág. 47). Madrid: Alianza.
- Hugues, C. (2010). *Historia de los repositorios*. Obtenido de sitio web de anvil trapeze:
<http://www.anviltrapeze.com>
- Juncosa, J. (1999). *Etnografía de la comunicación verbal Shuar*. Quito: Abya Yala.
- Karsten, R. (1988). *La vida y la cultura de los shuar*. Quito: Abya Yala.
- Krauss, R., & Foster, H. (2006). Estudios visuales. En I. Dussel, & D. Gutierrez, *Políticas y pedagogías de la imagen* (pág. 267). Buenos Aires: Manantial.
- Labrador, F. (2009). *Adicción a las nuevas tecnologías en adolescentes y jóvenes*. Madrid: Pirámide.
- Levy, P. (2004). *Inteligencia colectiva por una antropología del ciberespacio*. Washington DC: Organización Panamericana de la Salud. Unidad de Promoción y Desarrollo de la Investigación.
- López, A. (2006). *Beneficios de los repositorios institucionales para la comunidad universitaria*. Obtenido de sitio web de Madri más d: <http://www.madrimasd.org>
- Lynch, C. (2003). Repositorios institucionales: Estructura esencial en la era digital. *ARL Bimonthly Report*, 22.

- Martinet, A. (1960). *Elementos de la lingüística general*. Madrid: Gredos.
- Martínez, F. F. (2011). *Acceso abierto a la información en las bibliotecas académicas de América Latina y el Caribe*. Obtenido de Centro Universitario de Investigaciones Bibliotecológicas: <http://www.cuib.unam.mx>
- McLuhan, & Fiore. (1988). *El medio es el mensaje: un inventario de los efectos*. Barcelona: Paidós Ibérica.
- McLuhan, M. (1996). *Comprender los medios de comunicación: Las extensiones del ser humano*. Barcelona: Paidós.
- McLuhan, M. (1998). *La galaxia de Gutenberg*. Madrid: Galaxia Gutenberg, S.L.
- Mirzoeff, N. (2003). *Una introducción a la cultura visual*. España: Paidós.
- Mitchell, W. (2003). Mostrando el ver: Una crítica de la cultura visual. *Revista Estudios visuales*, 18.
- Monasterio, J. (2005). Boletín del Instituto Andaluz del Patrimonio Histórico. *La preservación del patrimonio audiovisual: funciones de la filmoteca*, 56-57.
- Moxey, K. (noviembre de 2003). *Nostalgia de lo real: La problemática relación de la historia del arte con los estudios visuales*. Obtenido de sitio web de Estudios visuales: <http://www.estudiosvisuales.net>
- Narváez, F. (febrero de 1995). Condiciones técnicas para las áreas de depósito de documentos de archivo. *Boletín del Sistema Estatal de Documentación de México*, págs. 2-3.
- O'Reilly, T. (2005). *¿Qué es la web 2.0? Patrones del diseño y modelos del negocio para la siguiente generación del software*. Obtenido de sitio web de O'REILLY: <http://www.oreillynet.com>
- O'Reilly, T. (2008). *La Web 2.0: La World Wide Web evoluciona*. Obtenido de sitio web de Knowledge pills: <http://www.knowledge-pills.com/>
- Orozco, G. (2009). Entre pantallas: Nuevos escenarios y roles comunicativos de sus audiencias-usuarios. En M. Á. Aguilar, E. Nipón, A. Portal, & R. Winocur, *Pensar lo contemporáneo: de la cultura situada a la convergencia tecnológica* (pág. 287). Barcelona: Anthropos.
- Page, L., & Brin, S. (2011). *Acerca de Google*. Obtenido de Google: <http://www.google.com>
- Pazmiño, A. (2009). *El derecho de autor*. Obtenido de Revista jurídica de propiedad intelectual: <http://www.revistajuridicaonline.com>
- Postman, N. (1997). *Technopoly: La rendición de la cultura a la tecnología*. Barcelona: Bosch.

- Rheingold, H. (2004). *Multitudes inteligentes: La próxima revolución social*. Barcelona: Gedisa, Editorial, S.A.
- Richard, N. (2007). *Estudios visuales, políticas de la mirada y crítica de las imágenes*. México: FCE.
- Rivas, J. (2003). Los archivos universitarios. *Revista Reflexiones*, 3-4.
- Salazar, J. (01 de noviembre de 2011). *El estado actual de la web 3.0 o web semántica*. Obtenido de Revista Digital Universitaria: <http://www.revista.unam.mx>
- Scolari, C. (2008). *Hipermediaciones: Elementos para un teoría de la comunicación digital interactiva*. Barcelona: Gedisa.
- Toffler, A. (1993). *La tercera ola*. Barcelona: Debate.
- Ujukam, Y., Antun, F., & Awananch, A. (1991). *Mujer y poesía en el pueblo Shuar*. Quito: Abya Yala.
- UNESCO. (2003). *Directrices para la preservación del patrimonio digital*. Obtenido de sitio web de la UNESCO: <http://www.unesco.org>
- Universidad Politécnica Salesiana. (2013). *Ambientes virtuales*. Obtenido de Sitio web de la Universidad Politécnica Salesiana: <http://www.ups.edu.ec>
- Valleta, M. L. (2007). *Diccionario Jurídico*. Buenos Aires: Valleta.
- Vansina, J. (1967). *La tradición oral*. Barcelona: Labor.
- Virilio, P. (1998). *La máquina de visión*. Madrid-España: Cátedra S.A. Colección signo e imagen.